

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL POKOK BAHASAN PENYIMPANGAN
SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTS NEGERI SUMBERGIRI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Apriya Kurniawan

NIM 09105244022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL POKOK BAHASAN PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTSN SUMBERGIRI PONJONG GUNUNGKIDUL” yang disusun oleh Apriya Kurniawan, NIM 09105244022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

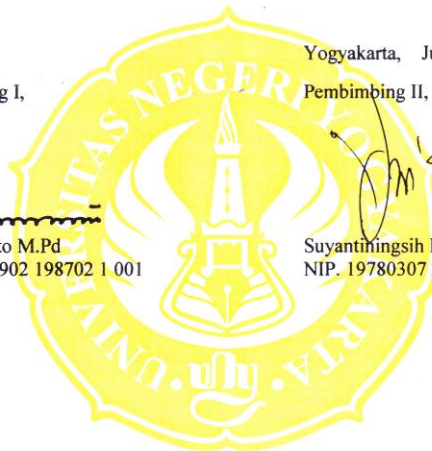
Yogyakarta, Juni 2015

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Haryanto M.Pd
NIP. 19600902 198702 1 001


Suyantihingsih M.Ed
NIP. 19780307 200112 2 001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi tunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta,
Yang menyatakan,







Apriya Kuniawan
NIM. 09105244022


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL POKOK BAHASAN PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTS NEGERI SUMBERGIRI PONJONG" yang disusun oleh Apriya Kurniawan, NIM 09105244022 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Haryanto, M.Pd.	Ketua Penguji		30-07-2015
Deni Hardianto, M.Pd.	Sekretaris Penguji		30-07-2015
Dr. Lantip Diat Prasajo, M.Pd.	Penguji Utama		30-07-2015
Suyantiningsih, M.Ed.	Penguji Pendamping		30-07-2015

Yogyakarta, 06 AUG 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk Ibu dan Ayahku
2. Almamater Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL POKOK BAHASAN PENYAKIT SOSIAL
SEBAGAI AKIBAT PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS
VIII MTSN SUMBERGIRI PONJONG GUNUNGKIDUL**

Oleh
Apriya Kurniawan
NIM. 09105244022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas VIII di MTS N Sumbergiri, Ponjong.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi Borg & Gall. Adapun tahapan tersebut yaitu: Pendahuluan, perencanaan, pengembangan, validasi ahli, uji coba lapangan dan revisi. Tahapan pendahuluan meliputi analisis kebutuhan yaitu dengan melaksanakan studi pustaka dan studi lapangan. Tahap perencanaan meliputi, analisis tujuan, analisis kemampuan peneliti, menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan menentukan materi pelajaran. Tahap Pengembangan meliputi membuat desain produk, mengumpulkan bahan, *finishing* produk dan validasi ahli. Setelah produk melalui tahap validasi ahli dan dinyatakan layak maka dilanjutkan dengan tahap uji coba. Tahap uji coba produk, produk multimedia pembelajaran interaktif diuji cobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu: uji coba awal yang melibatkan 3 siswa, uji coba lapangan melibatkan 9 siswa, dan uji pelaksanaan lapangan yang melibatkan 26 siswa sebagai subjek penelitian. Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi saat uji coba, kemudian data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, tampilan dan aspek pemrograman, kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan baik dengan persentase 81,27 %. Dengan demikian dari hasil uji pelaksanaan lapangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong dengan materi "Penyimpangan Sosial" sudah layak digunakan oleh siswa MTS Negeri Sumbergiri Ponjong sebagai salah satu sumber belajar baik secara individu maupun kelompok.

Kata Kunci: *Pengembangan, multimedia, pembelajaran, IPS, Siswa kelas VIII MT*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena atas perkenan-Nya lah maka penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri” dapat terselesaikan dengan baik. Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dukungan moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, atas segala kebijakan dan kebijaksanaannya memberikan kemudahan dalam belajar di kampus tercinta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, yang telah memberikan kelancaran pembuatan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Suyantiningsih, M.Ed. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi masukan, kritik, dan saran dalam skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang mau berbagi dan mengajarkan ilmunya.
7. Bapak/Ibu guru MTS Negeri Sumbergiri Ponjong Gunungkidul Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dan kemudahan, terimakasih atas waktu dan kesempatannya.
8. Bapak Samanto dan Ibu Pujiyem serta kakak dan adikku Rahmad Susilo dan Rofik Tri Prasetyo yang telah memberikan do'a, perhatian, kasih sayang, bantuan serta segala dukungannya.
9. Teman-teman Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2009 yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi.
10. Semua pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dan produk yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan bagi para pembaca atau pengguna khususnya.

Yogyakarta, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Pentingnya Pengembangan	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Tinjauan terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif	13

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	13
2. Prinsip-Prinsip Dasar Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
3. Model-Model Penyajian Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
4. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif	20
5. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif	22
6. Elemen-Elemen Multimedia Pembelajaran Interaktif	24
7. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran .	28
B. Tinjauan tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Kawasan Teknologi Pendidikan	30
C. Teori Belajar yang Mendukung Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	33
1. Teori Belajar Behavioristik	33
2. Teori Belajar Kognitif	35
3. Teori Belajar Konstruktivistik	36
D. Tinjauan terhadap Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	37
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	37
2. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Sekolah Menengah Pertama	38
E. Tinjauan terhadap Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama	41
F. Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran IPS Sekolah Menengah Pertama	43
G. Hasil Penelitian yang Relevan	45
H. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Prosedur pengembangan	50

C. Uji Coba Produk	54
1. Desain Uji Coba Produk	54
2. Subjek Uji Coba Produk.....	55
3. Jenis Data	55
4. Validasi Instrumen	55
5. Instumen Pengumpulan Data	56
6. Tehnik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Perencanaan dan Pengembangan Produk.....	62
1. Deskripsi Data dan Analisis Kebutuhan.....	63
2. Pengembangan Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	55
B. Validasi Ahli.....	70
1. Validasi Ahli Materi.....	70
2. Validasi Ahli Media	75
C. Hasil Uji Coba Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif	84
1. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal	84
2. Data Hasil Uji Coba lapangan	86
3. Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan	87
D. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Produk Akhir Multimedia Pembelajaran Interaktif	88
E. Keterbatasan Penelitian	90
F. Pembahasan	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Perencanaan dan Pengembangan Produk.....	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Kawasan Teknologi Pembelajaran	30
Gambar 2.	Bagan Desain Uji Coba Lapangan.....	54
Gambar 3.	Cover Sebelum Direvisi.....	66
Gambar 4.	Cover Setelah Direvisi	67
Gambar 5.	Tampilan Materi Sebelum Direvisi	72
Gambar 6.	Tampilan Materi Setelah Direvisi.....	73
Gambar 7.	Tampilan Materi Sebelum Direvisi	73
Gambar 8.	Tampilan Materi Setelah Direvisi.....	74
Gambar 9.	Tampilan Media Sebelum Direvisi	79
Gambar 10.	Tampilan Media Setelah Direvisi	79
Gambar 11.	Tampilan Media Sebelum Direvisi.....	80
Gambar 12.	Tampilan Media Setelah Direvisi	80
Gambar 13.	Tampilan Media Sebelum Direvisi.....	81
Gambar 14.	Tampilan Media Setelah Direvisi	81
Gambar 15.	Tampilan Media Sebelum Direvisi.....	82
Gambar 16.	Tampilan Media Setelah Direvisi	82

.

.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif Menurut Estu Miyarso	23
Tabel 2.	Kesesuaian Penggunaan Warna.....	26
Tabel 3.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	56
Tabel 4.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	57
Tabel 5.	Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa	58
Tabel 6.	Kriteria Penilaian.....	60
Tabel 7.	Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Materi	71
Tabel 8.	Hasil Penilaian Tahap 2 Ahli Materi	74
Tabel 9.	Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Media	77
Tabel 10.	Hasil Penilaian Tahap 2 Ahli Media	83
Tabel 11.	Hasil Uji Coba Awal	84
Tabel 12.	Hasil Uji Coba Lapangan	86
Tabel 13.	Hasil Uji Coba Operasional	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchat Multimedia Pembelajaran	99
Lampiran 2. Storyboard	100
Lampiran 3. Tampilan Cetak Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	106
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	121
Lampiran 8. Contoh Hasil Evaluasi Oleh Siswa	122
Lampiran 9. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan Awal	126
Lampiran 10. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan.....	127
Lampiran 11. Tabel Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan	128
Lampiran 12. Dokumentasi	129
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian	130

.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan upaya untuk membangun pengetahuan atau proses perubahan perilaku siswa sebagai akibat adanya interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar. Seseorang dianggap sudah belajar jika dapat menunjukkan perubahan perilakunya. *Association for Educational and Communication Technology* atau AECT (Seels, B. Barbara, Richey, 2004: 13), mengartikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang mendukung terjadinya proses belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan ragam teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap kualitas pembelajaran dan sumber belajar. Pada kenyataannya dilihat dari proses dan hasil kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pembelajaran dari sisi proses berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di dalam kelas, sedangkan dari sisi hasil berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran selama kurun waktu tertentu (Wina Sanjaya, 2009: 320).

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan tanggungjawab bersama, terutama peran praktisi pendidikan dan pembelajaran seperti pendidik/guru, teknologi pendidikan, psikolog pendidikan dan lainnya. Bambang Warsito (2008: 236) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dimaksudkan agar

tercapainya keunggulan dalam proses pembelajaran. Suatu pembelajaran yang unggul adalah pembelajaran yang mengutamakan proses dan memberi peluang siswa untuk lebih berperan aktif dalam belajar serta memberikan kesempatan siswa/siswi untuk berinteraksi dengan sebanyak mungkin sumber belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia banyak dipengaruhi dari perkembangan *Social Studies* di negara barat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memang sudah diterapkan dari jenjang SD/MI, sampai tingkat sekolah menengah baik SMP maupun SMA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat. Dan pada hakekatnya IPS merupakan telaah tentang manusia dan dunianya, sehingga proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak terbatas hanya pada teori saja namun harus bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman belajar yang utuh sangat diperlukan siswa karena pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasi dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi

(Rudy Gunawan, 2011: 36). Menurut Rudy Gunawan (2011: 36), bahwa keterbatasan waktu, tempat, media dan sumber belajar bisa menjadi permasalahan yang harus dipecahkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena keterbatasan-keterbatasan tersebut berakibat pada kurangnya pengalaman belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 21 Agustus 2014 di MTSN Sumbergiri, Ponjong, Gunungkidul yakni ditemukan beberapa masalah terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas, masih sebatas ceramah dan cenderung monoton sehingga penyampain pesan dalam pembelajaran kurang maksimal. Dalam proses belajar mengajar di kelas, siswa kurang begitu tertarik dengan pelajaran IPS karena guru lebih banyak ceramah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran karena keterbatasan konten media pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial. Media pembelajaran bentuk Multimedia pembelajaran interaktif belum ada. Materi yang perlu penekanan supaya makna belajar dan pengalaman belajar lebih baik yaitu pada pokok bahasan Penyimpangan Sosial.

Sesuai dengan permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan sebuah media yakni multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan interaktif, efektif dan menarik/menyenangkan. Dukungan media dalam proses pembelajaran diharapkan

dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif juga dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang baik memerlukan pengalaman belajar yakni pembelajaran yang didalamnya mengandung muatan positif yang secara isi dapat tersampaikan kepada murid melalui proses yang baik, khususnya pada pokok bahasan “Penyimpangan Sosial”. Karena pada materi penyimpangan sosial perlu penekanan supaya makna belajar dan pengalaman belajar lebih baik. Melalui pembelajaran yang bermakna diharapkan siswa menjadi bersemangat dan tertarik untuk belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga kompetensi dan pesan dari guru dapat diterima dengan baik. Pengalaman belajar bisa didapatkan yakni dengan penggunaan media pembelajaran yakni multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa mendapat pengetahuan tidak hanya secara teoritis tetapi lebih pada pengalaman belajar yang semakin realistis, karena siswa aktif menggali pengetahuan pada media yang disajikan.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat mengatasi keterbatasan dari segi pengalaman belajar siswa dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Keindahan, kemenarikan, dan adanya interaktifitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Efek terbesar yang diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mempermudah siswa menyerap serta mengaplikasikan materi pelajaran. Berdasarkan latar

belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri Ponjong ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah seperti berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan masih sebatas ceramah dan cenderung monoton sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.
2. Siswa kurang tertarik terhadap pelajaran IPS khususnya pokok bahasan “Penyimpangan Sosial” karena guru lebih banyak ceramah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran khususnya terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Media pembelajaran bentuk multimedia pembelajaran interaktif belum ada.
5. Materi yang perlu penekanan supaya makna belajar dan pengalaman belajar lebih baik yaitu pada pokok bahasan Penyimpangan Sosial.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, peneliti membatasi permasalahan agar penelitian yang dilakukan lebih fokus. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum dikembangkannya Multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS pokok bahasan Penyimpangan Sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan yakni bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak untuk mata pelajaran IPS pokok bahasan Penyimpangan Sosial?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang layak untuk proses kegiatan pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah terpusat pada pengembangan produk multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran yang mana peserta didik dapat menggunakan secara mandiri. Adanya interaktifitas sangat diutamakan pada produk pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk pemberian stimulus-respon yang berupa *feedback*, disamping itu pengguna dapat memilih *mouse* atau objek pada screen seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

Navigasi multimedia interaktif pembelajaran IPS ini memuat beberapa hal yaitu:

1. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan, bertujuan untuk memberikan petunjuk mempermudah peserta didik didalam hal mengoperasikan dan menggunakan produk multimedia

interaktif yang dikemas berbentuk CD pembelajaran yang tergolong program manual.

2. Kompetensi

Pada bagian kompetensi dari produk pengembangan ini memuat beberapa hal yaitu, rumusan standar kompetensi dan indikator ketercapaian.

3. Materi

Materi pokok program berupa uraian lengkap pembelajaran IPS pokok bahasan Penyimpangan Sosial pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penyajian materi ini disertai dengan:

- a. Animasi yang diperoleh dari hasil buat sendiri dan bekerjasama dengan ahli animasi dengan memanfaatkan fasilitas yang terdapat dalam program *Adobe Flash CS3*.
- b. Gambar dokumentasi yang diperoleh dari buku-buku IPS kelas VIII SMP yang sesuai dengan materi dan hasil dari mendownload di internet atau mendesain sendiri gambar-gambar tersebut dengan menggunakan fasilitas yang terdapat dalam program *Adobe Flash CS3* dan *Corel Draw X5*.
- c. Penggunaan warna yang sesuai dan menarik, diciptakan dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki program *Adobe Flash CS3*.
- d. Musik instrumen yang digunakan bersumber dari mendownload di internet.

4. Uji Pemahaman

Bagian uji pemahaman, berisi latihan dan evaluasi akhir yang berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Soal-soal latihan tiap pokok dari bahasan dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan dan umpan balik dalam bentuk pembahasan. Sedangkan untuk soal-soal tes evaluasi akhir hanya dilengkapi petunjuk pengerjaan dan skor nilai yang diperoleh.

Multimedia interaktif pembelajaran IPS dikembangkan atas dasar hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar dan daya dukung teknologi dalam hal ini komputer dari segi *hardware* maupun *software*nya.

a. Perangkat lunak (*software*)

Program yang digunakan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif pembelajaran IPS adalah menggunakan program *Adobe Flash CS 3*. Ada beberapa alasan memilih *Adobe Flash CS 3* untuk membuat multimedia interaktif diantaranya adalah: (1) hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish); (2) *flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup; (3) dengan flash, animasi dapat dibentuk di jalan dan dikontrol; (4) *flash* mampu membuat file *executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*; (5) *font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut; (6) gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali; (7) *flash* mampu dijalankan pada

sistem operasi *windows* maupun *macintos*; dan (8) hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain (Andi, 2006: 2).

b. Perangkat keras (*hardware*)

Pengoperasian multimedia interaktif pembelajaran IPS membutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi perangkat keras minimal sebagai berikut: *processor pentium III 450 megahertz, hard disk minimal 20 gigabyte, Compact disc-read Only memory (CD-ROM) drive 52 x speed, Random Acces Memory (RAM) minimal 128 megabyte, Video Graphics Array (VGA) 32 megabyte, resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32 bit, speaker aktif.*

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian Pengembangan ini mempunyai manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat-manfaat tersebut, antara lain:

1. Peserta Didik/Siswa

- a. Membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.
- b. Siswa lebih termotivasi dalam belajar supaya bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi IPS.
- c. Melatih siswa untuk belajar mandiri dan berinteraksi dengan beragam media serta sumber belajar.

2. Pendidik/Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa.
- b. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3. Sekolah

Memberikan berupa produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS dalam upaya peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

4. Peneliti

Menambah khasanah pengetahuan tentang penelitian pengembangan (*research and development*).

5. Jurusan/Prodi

Penelitian ini akan menambah kepustakaan penelitian pendidikan khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran dan multimedia pembelajaran interaktif.

H. Pentingnya pengembangan

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar menjadi salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran, terlebih pada multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan untuk memberikan motivasi dan gairah belajar siswa, serta merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Materi pada mata pelajaran IPS yang dirasakan banyak membutuhkan pengalaman belajar bagi siswa tentunya kurang tepat apabila

disampaikan hanya dengan metode ceramah saja karena siswa akan cepat merasa bosan dan tidak akan fokus.

Penyimpangan Sosial merupakan materi yang umum tentang kejadian sehari-hari. Perlu adanya penekanan penyampaian pesan pembelajaran terhadap materi tersebut sehingga lebih kontekstual untuk dipelajari. Mengatasi permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang memiliki unsur penting dalam memfasilitasi siswa dalam belajar dan memperoleh pengalaman belajar yang baik.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Pengembangan *software* atau produk pembelajaran ini dapat digunakan secara kelompok atau tim maupun secara mandiri. Agar produk hasil penelitian dan pengembangan berupa multimedia pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan secara optimal maka harus memenuhi beberapa asumsi pengembangan yaitu:

- a. Siswa memiliki kemampuan dasar dalam hal mengoperasikan komputer, sebab segala aktivitas yang akan dilakukan berkaitan dengan mengoperasikan komputer.
- b. Guru sudah terbiasa dalam hal mengoperasikan komputer sehingga dapat memfasilitasi siswa jika menemui kesulitan didalam mengoperasikan komputer.

- c. Sekolah telah memiliki komputer yang berbasis multimedia. Komputer multimedia ini merupakan sebuah perangkat yang terdiri dari *VGA card* dan monitor yang memiliki *resolusi* 1024 x 768 *pixel* atau lebih yang berguna sebagai tempat penayangan grafis; memiliki *sound card* dan *speaker* untuk menampilkan suara; menggunakan sistem operasi *windows* baik *windows XP*, *windows 7* maupun *windows vista*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran IPS bagi siswa kelas VIII SMP ini adalah sebagai berikut:

- a. Program yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif hanya menggunakan *software Adobe Flash CS3* karena lebih mudah digunakan dan didapat.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbatas hanya satu pokok bahasan materi yaitu Penyimpangan Sosial.
- c. Gambar dan animasi yang digunakan hanya bersifat *vektor* 2 dimensi dengan memanfaatkan fasilitas *Adobe Flash CS 3*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kata Multimedia sudah tidak asing atau bukan sebagai barang baru bagi setiap orang, sebab multimedia sudah digunakan bahkan sebelum komputer ada dan menampilkan presentasi atau penyajian yang menggunakan beberapa macam cara (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 3). Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu, multimedia yang dilengkapi dan tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010: 51).

Roblyer (2003: 164) mendefinisikan tentang multimedia sebagai berikut:

"Multimedia simply means "multiple media" or "a combination of media. "the media can be still pictures, sound, motion, video, animation, and/or text items combination in a product whose purpose is to communicate information".

Menurut definisi dari Roblyer (I Gde Wawan Sudartha Dan I Made Tegeh, 2009: 30) bahwa multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai banyaknya media atau kombinasi dari media yang diantaranya adalah media gambar, suara, video bergerak, animasi dan teks yang dikombinasikan dalam sebuah produk yang bertujuan untuk memberikan atau menyampaikan suatu informasi.

Richard E, Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata-kata dalam hal ini adalah materi yang disajikan dengan verbal, misalnya menggunakan

teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar-gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk gambar, bisa dalam bentuk gambar statis (seperti: ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (seperti: animasi dan video).

Rob Philip (1997: 8) mendefinisikan multimedia sebagai berikut:

"The term multimedia is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The multimedia component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation, and video; some or all of which are organized in some coherence program. The interactive component refers to the processor of empowering the user to control the environment usually by computer".

Berdasarkan pernyataan Rob Philip (1997: 8), dapat dikemukakan bahwa multimedia adalah suatu media yang tersusun untuk menggambarkan tampilan *software* komputer terutama yang berkaitan dengan penyampaian suatu informasi kepada khalayak. Dalam proses pembelajaran tentunya khalayak diatas merupakan siswa dan *software* yang dimaksud adalah media pembelajaran atau sumber belajar serta informasinya adalah materi pelajaran.

Azhar Arsyad (2009: 170) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan lebih dari satu media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Hal ini sama dengan pendapat Bambang Warsita (2008: 36) bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, musik, narasi, interaktifitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.

Menurut Winarno, Abdullah, dkk, (2009: 9), dalam proses pembelajaran, multimedia dimaknai sebagai pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan teks, grafis, video, audio dan interaktif. Lebih lanjut menurut Winarno, Abdullah, dkk (2009), interaktif adalah kemampuan *user* untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan *user*. Sebagai sumber belajar dan media pembelajaran tentunya multimedia bisa menjadi pilihan tepat yang dapat membantu siswa untuk belajar mandiri karena perpaduan antara beragam media atau multimedia dengan konsep pembelajaran yang interaktif akan menghasilkan sebuah produk yang sangat membantu proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian multimedia dan interaktif yang diberikan oleh para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa.

2. Prinsip-Prinsip Dasar Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif

Desain dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan. Menarik tidaknya suatu produk yang dihasilkan dapat dilihat dari desain produk yang dibuat. Desain multimedia pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar desain multimedia.

Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Jefkins (Dani Maroe, 2008: 12-13) mengelompokkan prinsip-prinsip desain

menjadi: kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan.

a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan sebuah upaya untuk menggabungkan unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk proporsional dan menyatu satu sama lain kedalam sebuah media. Kesatuan desain merupakan hal yang penting dalam sebuah desain, tanpa ada kesatuan unsur-unsur desain akan terpecah berdiri sendiri-sendiri tidak memiliki keseimbangan dan keharmonisan utuh.

b. Keberagaman (*variety*)

Keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Diperlukan sebuah perubahan dan pengontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar dan kecil, tebal dan tipis pada huruf, pemanfaatan gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keseragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

c. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah bagaimana cara mengatur unsur-unsur yang ada menjadi sebuah komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dapat tercapai dari dua bagian, yaitu secara simetris yang terkesan resmi/formal tercipta dari sebuah paduan dan ukuran tata letak yang sama. Sedangkan keseimbangan asimetris memberi kesan informal, tapi dapat terlihat lebih dinamis terbentuk dari paduan garis, bentuk, ukuran, maupun tata letak yang tidak sama namun tetap seimbang.

d. Ritme/irama (*rhythm*)

Aliran secara keseluruhan terhadap desain selalu menyiratkan irama yang nyaman. Suatu gerak yang dijadikan dasar suatu irama dan ciri khas terletak pada pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur yang diberi tekanan dan aksen. Ritme membuat adanya kesan gerak yang menyiratkan mata pada tampilan yang nyaman dan berirama.

e. Keserasaian (*harmony*)

Berbagai bentuk, bangun, warna, tekstur, elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nyaman untuk dipandang. Keserasaian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya.

f. Proporsi (*proportion*)

Proporsi merupakan kesesuaian ukuran dan bentuk hingga tercipta keselarasan dalam sebuah bidang. Terdapat tiga hal yang berkaitan masalah proporsi yaitu penempatan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

g. Skala (*scale*)

Skala berhubungan dengan jarak pandang atau penglihatan dengan unsur-unsur yang telah dimunculkan (faktor keterbacaan). Skala juga berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau objek dalam suatu desain.

h. Penekanan (*emphasis*)

Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting menghindari kesan monoton. Penekanan dapat dilakukan dengan jenis huruf, ruang kosong, warna, maupun yang lainnya akan menjadikan desain menjadi menarik bila dilakukan dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan.

Berdasarkan prinsip-prinsip desain multimedia pembelajaran interaktif dari pendapat ahli, maka peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan prinsip desain yaitu dengan perpaduan dari berbagai unsur-unsur yang akan menghasilkan multimedia pembelajaran yang menarik dan layak sebagai media belajar siswa. Diharapkan hal tersebut akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan prinsip-prinsip menurut Jefkins (Dani Maroe, 2008: 12-13).

3. Model-Model Penyajian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009: 139) menyatakan bahwa ada berbagai macam model penyajian dalam multimedia pembelajaran interaktif diantaranya adalah:

a. Model Tutorial

Model tutorial pada dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe bercabang dimana informasi/mata pelajaran disajikan dalam uni-unit kecil, kemudian disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program), dan umpan baliknya yang benar diberikan.

b. Model Praktek dan Latihan

Model praktek dan latihan dapat memberikan bimbingan kepada siswa melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan keterampilan. Prinsipnya adalah penguatan secara tetap terhadap seluruh jawaban siswa yang benar.

c. Model Penemuan

Secara umum model penemuan menjelaskan kegiatan yang mempergunakan pendekatan induktif dalam pengajaran, misalnya penyajian masalah-masalah yang dipecahkan oleh siswa dengan mencoba-coba. Tujuan dari model penemuan adalah pengertian yang lebih tajam mengenai masalah yang amat pelik melalui pemecahan yang bercabang yang rumit dan melalui kemampuan komputer.

d. Model Simulasi

Dengan model simulasi siswa dihadapkan pada kehidupan nyata. Contohnya dalam situasi kehidupan modern memperlihatkan perusahaan penerbangan yang mempergunakan simulasi-simulasi penampilan pesawat terbang berkomputer canggih sebagai bagian integral dalam melatih terbang para awak pesawat.

e. Model Permainan

Model permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktekkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dalam hal itu berhubungan erat dengan tujuan instruksional khusus yang telah dirumuskan sebelumnya.

Tujuan akhir dari model permainan ini adalah dapat melengkapi dan mendukung kerangka dalam kegiatan belajar siswa, terutama dalam hal melatih ulang.

Berdasarkan model-model penyajian multimedia pembelajaran interaktif, peneliti merancang multimedia pembelajaran interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran bagi siswa kelas VIII di MTS Negeri Sumbergiri Ponjong. Setiap model yang disebutkan diatas mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu menambah pengalaman belajar siswa supaya bermakna dalam proses pembelajaran itu sendiri. Peneliti juga memperhatikan konten dari multimedia interaktif yang akan diproduksi dan untuk memenuhi tujuan dari produk multimedia pembelajaran interaktif ini peneliti akan menggunakan model *tutorial*.

Model *tutorial* dipilih peneliti karena kebutuhan siswa yang membutuhkan ulasan materi yang lengkap dan terdapat fasilitas untuk mengevaluasi berupa soal latihan. Selain itu, pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif didasarkan pada kemampuan peneliti dalam merancang multimedia tersebut. Bagaimana merancang antara kebutuhan belajar dan kemampuan peneliti dengan tanpa mengabaikan kedua hal tersebut maka peneliti memilih model *tutorial*.

4. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Azhar Arsyad, (2009: 12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya yaitu:

a. Memiliki Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Menggambar media dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dan disamping itu dapat memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Memiliki Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif yaitu media dapat mempercepat atau memperlambat menyajikan suatu kejadian kepada siswa.

c. Memiliki Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dimaksudkan bahwa media dapat memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan *stimulus* pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Sedangkan Menurut Arief S, Sadiman, dkk (2009: 28) memberikan penjelasan tentang karakteristik suatu media yang dapat dilihat dari ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Disamping itu karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman, atau kesesuaian dengan tingkat hierarki belajar.

Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 27) menyatakan bahwa karakteristik multimedia diantaranya adalah: (1) memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, dalam respon pengguna; dan (3) bersifat mandiri dalam pengertian

memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Jadi berdasarkan beberapa uraian tentang karakteristik multimedia pembelajaran interaktif dapat diketahui bahwa suatu multimedia pembelajaran interaktif harus dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek tertentu yang ditransformasikan tanpa mengenal waktu. Multimedia adalah sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran.

5. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas multimedia. Heinich, et al (1996: 47) menyatakan ada sembilan hal yang harus diperhatikan dalam menilai kualitas multimedia pada aspek materi yaitu:

- a) Materi sesuai dengan kurikulum.
- b) Materinya akurat.
- c) Menggunakan bahasa yang ringkas.
- d) Dapat membangkitkan motivasi.
- e) Mengajak partisipasi siswa.
- f) Memiliki teknik yang baik.
- g) Teruji keefektifannya.
- h) Bebas dari pembiasan.
- i) Memberikan petunjuk penggunaan atau sumber yang lampirkan.

Sedangkan kriteria multimedia pembelajaran interaktif menurut Estu Miyarso (2004: 19), meliputi 4 yaitu, pembelajaran, materi, tampilan dan pemrograman. Adapun kriteria multimedia pembelajaran interaktif menurut Estu Miyarso (2004: 19), yang telah teruji validasinya antara lain:

Tabel 1. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif menurut Estu Miyarso (2004: 19).

No	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi
		Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
		Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program
		Kejelasan judul program
		Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna
		Kejelasan petunjuk belajar
		Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)
		Variasi penyampaian jenis informasi atau data
		Ketepatan dalam penjelasan materi
		Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes
		Kejelasan rumusan soal latihan atau tes
		Tingkat kesulitan soal latihan atau tes
		Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atau jawaban pengguna
2	Materi	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)
		Kejelasan isi materi
		Struktur atau urutan isi materi
		Kejelasan bahasa yang digunakan
		Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
		Ilustrasi animasi
		Runtutan soal yang disajikan
3	Tampilan	Proporsi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)
		Kesesuaian pilihan <i>background</i>
		Kesesuaian proporsi warna
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
		Kejelasan musik
		Kesesuaian pilihan musik
		Kemenarikan sajian animasi
		Kesesuaian animasi dengan materi
		Kemenarikan bentuk <i>navigator</i>
		Konsistensi tampilan <i>button</i>
		Konsistensi desain <i>cover</i>
		Kelengkapan informasi pada kemasan luar
4	Pemrograman	Kemudahan pemakaian program
		Kemudahan memilih menu program
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
		Kemudahan berinteraksi dengan program
		Kemudahan keluar dari program

No	Aspek	Indikator
		Kemudahan memahami struktur navigasi
		Kecepatan fungsi tombol
		Ketepatan reaksi tombol navigator
		Kapasitas file program untuk kemudahan dupikasi
		Kekuatan/keawetan kepingan program

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kriteria multimedia pembelajaran interaktif yang baik yakni memperhatikan penyusunan isi/materi, penampilan program, penyusunan latihan/*feedback* program, dan pemrograman media tersebut untuk belajar siswa. Kriteria yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kriteria menurut Estu Miyarso.

6. Elemen-Elemen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif tidak terlepas dari elemen-elemen yang mendukungnya, untuk itu harus diperhatikan dan digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan.

Menurut Philips dan Digiorgio (Rob Philips, 1997: 59-104) garis, bentuk, tekstur, keseimbangan, ruang, warna dan teks semuanya memiliki peranan penting sebagai bagian dalam menciptakan pesan visual. Elemen-elemen tersebut yaitu:

- a. Garis, meskipun sederhana garis sangat penting dalam tampilan *layout*. Penggunaan garis yang baik akan mengarahkan mata pada seluruh bagian layar. Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan garis untuk membagi bagian materi, animasi, dan judul.
- b. Bentuk, sama dengan warna, bentuk memiliki hubungan estetis satu dengan yang lainnya. Ada tiga bentuk dasar dalam desain, yaitu bujur sangkar,

segitiga dan lingkaran. Multimedia yang dikembangkan lebih banyak menggunakan bentuk bujur sangkar karena lebih jelas dalam pembagian isinya.

- c. Tekstur, tekstur juga merupakan bagian yang penting. Prinsip mengerjakan tekstur sama dengan mengerjakan grafis dan *layout* layar. Terlalu banyak tekstur kasar dapat menyebabkan kebingungan tetapi layar tanpa tekstur terlalu tajam dimata. Multimedia yang dikembangkan menggunakan tekstur-tekstur halus agar tidak membingungkan.
- d. Keseimbangan, sebuah layar yang lengkap memiliki keseimbangan elemen. Elemen berwarna gelap akan lebih terlihat dari pada yang berwarna lembut, sementara itu obyek yang besar akan lebih dahulu terlihat dari pada yang obyek yang kecil.
- e. Ruang, dalam sebuah ruang terdapat ruang positif dan ruang negatif. Ruang tersebut mempunyai peran yang sama penting dan memberikan pandangan terhadap suatu obyek sehingga diharapkan memberikan pandangan yang lebih baik.
- f. Warna, warna dalam suatu desain warna dapat memberi efek yang besar. Warna dapat dikaitkan dengan topik dan warna juga dapat mempengaruhi aspek psikologis. Warna yang terang memberi kesan psikologis yang hangat, berenergi. Warna-warna yang lembut seperti hijau, biru dan kelabu biasanya bagus digunakan dalam perasaan teduh. Kesesuaian antara warna dan asosiasi emosi menurut Philips dan Digiorgio (Rob Philips, 1997: 59-104) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kesesuaian Penggunaan Warna

No	Latar belakang	Warna yang disarankan	Warna yang dihindari
1	Biru tua	Kuning, oranye, pucat, putih, biru lembut	Oranye terang, merah, hitam
2	Hijau	Merah muda, putih	Oranye terag, merah hitam
3	Kuning pucat	Warna sedang hingga biru tua, sedang hingga ungu tua, hitam	Putih, warna terang, warna yang relative memiliki bayangan terang
4	Hijau pucat	Hitam, hijau tua	Merah, kuning, putih, warna-warna yang reatif memiliki bayangan terang.
5	Putih	Hitam, hingga warna-warna yang tidak terlalu gelap.	Warna-warna terang khususnya kuning.

Multimedia yang peneliti kembangkan menggunakan warna-warna antara lain, hijau dan putih.

- g. Teks, teks dibedakan dalam dua bagian yaitu *body text* dan *tittle text*. *Body text* berisi tentang materi atau topik yang sedang dibahas. Huruf yang digunakan harus kecil dan mudah dibaca. Huruf yang menarik yang sering digunakan dalam pembuatan multimedia adalah *comic sans*. Pengembang menggunakan huruf *comic sans* dalam pembuatan media agar terlihat lebih menarik dan mudah dibaca.

Sedangkan menurut Angela dan Cheung (Tan seng & Anglea, 2003: 120-131), elemen yang perlu diperhatikan dalam desain multimedia interaktif pembelajaran, antara lain:

a. Teks

Jenis teks yang baiknya digunakan adalah jenis teks seperti *Sans Serif*, *Times New Roman*, dan *Comic San*. Pada warna huruf sebaiknya kontras dengan latar belakang, hal ini membuat lebih mudah dilihat dan dibaca. Dan ukuran huruf minimum 24 points dan sebaiknya tidak lebih kecil dari 12 points. Dalam pemilihan teks peneliti menggunakan teks jenis *Times New Roman*, dan *Comic San* dengan warna hitam dan latar belakang coklat dan abu-abu agar lebih jelas.

b. Animasi dan Video

Penggunaan animasi dan video dalam pembelajaran berbasis komputer dapat membantu siswa dalam belajar. Keuntungan menggunakan animasi, antara lain: (1) dapat menggambarkan yang biasanya tidak kelihatan (2) Penggunaan animasi-animasi sederhana untuk menggambarkan simulasi lebih baik dari pada menggunakan video klip (3) animasi memerlukan ruang memori yang lebih kecil dari pada video klip. Keuntungan menggunakan video adalah dapat menunjukkan situasi yang nyata kepada siswa sehingga siswa dapat melihat gambar yang terbaik, misalnya: kantor atau suatu pasar. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti lebih banyak menggunakan animasi karena lebih banyak menggambarkan suatu kenampakan alam atau lingkungan sosial yang tidak memungkinkan di videokan namun ada beberapa materi yang mempunyai video pendukung.

c. Warna

Pemilihan warna untuk tampilan visual sangat penting tampilan yang dipilih dapat mengirimkan pesan dengan kepada siswa. Ada dua pertimbangan dalam

pemilihan warna, pertimbangan pertama adalah warna yang dipilih dapat memberikan dampak yang selaras dibandingkan dengan yang lain. Pertimbangan kedua adalah warna yang dipilih mempertimbangkan dampak emosi dari warna. Coklat, hijau, dan biru adalah warna lembut, sedangkan merah dan orange adalah warna hangat. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan sebagian besar menggunakan warna-warna yang lembut yaitu coklat dan biru sehingga tidak mudah lelah untuk dipandang.

d. Audio

Audio adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Beberapa kegunaan audio dalam multimedia interaktif adalah: (a) menarik perhatian siswa, (b) bahan pelengkap tampilan di dalam layar, (c) meminimalkan pesan yang ingin disampaikan dalam layar, (d) mengumumkan beberapa peristiwa, (e) memotivasi siswa.

Berdasarkan elemen-elemen diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki unsur pembelajaran yang lengkap untuk penyampaian pesan-pesan pembelajaran, sehingga bisa menjadi panduan peneliti dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran.

7. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Kusnandar, Dkk, 2007: 11).

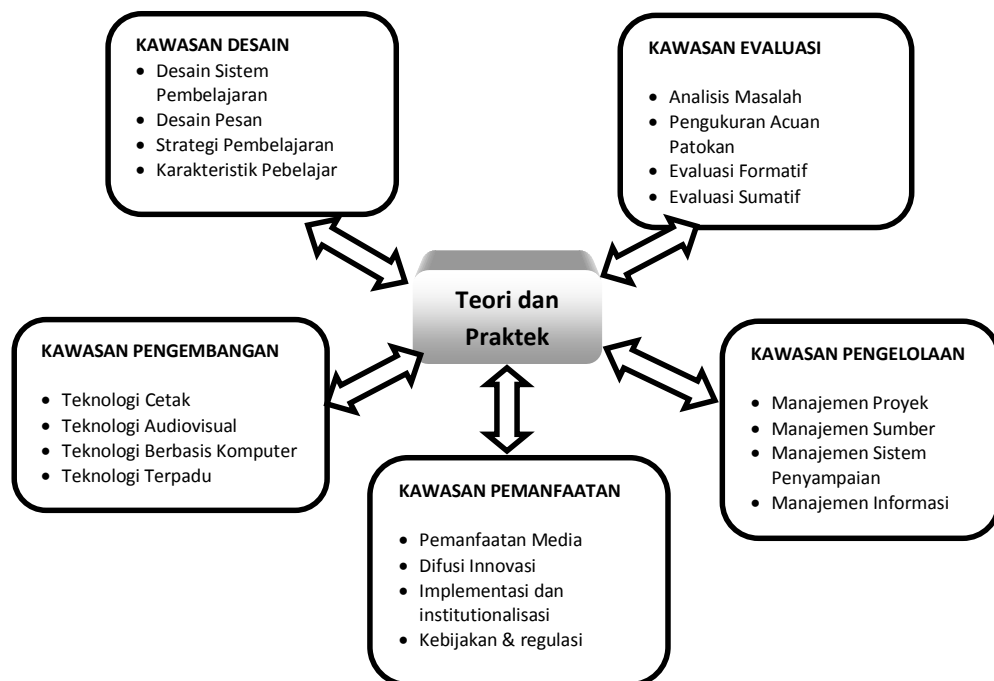
Menurut Fenrich (Andi Pramono, 2006: 15) manfaat multimedia pembelajaran interaktif bagi pengguna diantaranya adalah:

- a. siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka, artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran
- b. siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan diri siswa
- c. siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika
- d. siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan
- e. siswa menikmati privasi dimana mereka tidak perlu malu saat melakukan kesalahan
- f. belajar saat kebutuhan muncul (*just in time learning*)
- g. belajar kapan saja mereka inginkan tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas diketahui bahwa peranan dan manfaat media ialah membantu pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Secara khusus multimedia pembelajaran interaktif ini menjadikan suatu materi pelajaran menjadi mudah dipahami dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

B. Tinjauan tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut definisi tahun 1994, Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar (Seels dan Richey, 1994: 10). Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan bagi teknolog pembelajaran, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Kelima hal ini merupakan merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran (Seels & Richey, 2004: 25).



Gambar 1. Bagan Kawasan Teknologi Pembelajaran (Seels dan Richey, 2004: 25)

Hubungan antar kawasan bersifat sinergik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain system pembelajaran dan desain pesan. Seorang

praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisis masalah pembelajaran dan pengukuran dari kawasan penilaian (evaluasi). Sifat saling melengkapi dari hubungan antarkawasan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Penjelasan singkat dari kawasan-kawasan teknologi pendidikan di atas adalah sebagai berikut:

1. Kawasan Desain

Kawasan desain membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar didesain, yaitu dengan menspesifikasi kondisi untuk belajar. Kawasan desain meliputi bidang desain sistem pembelajaran, desain pesan, karakteristik si belajar dan strategi pembelajaran.

2. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar dikembangkan baik dalam bentuk teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu.

3. Kawasan Pemanfaatan

Kawasan ini membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan ini terdiri dari empat bidang garapan yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi implementasi dan institusionalisasi, serta kebijakan dan regulasi.

4. Kawasan Pengelolaan

Konsep manajemen merupakan kesatuan integral dalam teknologi pembelajaran dan dalam peranan yang dimainkan oleh teknolog pembelajaran. Seorang teknolog pembelajaran dituntut dapat menunjukkan kemampuan manajemen dalam berbagai bidang. Kawasan pengelolaan terdiri dari manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyampaian dan manajemen informasi.

5. Kawasan Evaluasi

Kawasan evaluasi tumbuh seiring dengan perkembangan penelitian dan metodologi pendidikan. Perbedaan penting antara penelitian dengan evaluasi menurut Seriven ialah bahwa evaluasi adalah proses penentuan hasil dan manfaat suatu proses atau produk dengan bahwa evaluasi merupakan suatu proses penelitian. Tujuan evaluasi pendidikan berbeda dengan tujuan penelitian pendidikan. Tujuan evaluasi adalah untuk mendukung pembuatan keputusan nilai yang dapat diterima dan bukannya menguji hipotesa. Dalam domain evaluasi dibedakan antara evaluasi program, proyek dan produk, yang masing-masing merupakan tipe evaluasi yang paling penting untuk desainer pembelajaran sebagaimana halnya evaluasi formatif dan sumatif (Ismaniati, 2001: 10-17)

Berdasarkan uraian di atas permasalahan dalam penelitian ini termasuk dalam bidang kajian teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Multimedia pembelajaran berbasis komputer bagi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini menjadi kajian tersendiri dalam kawasan

pengembangan di teknologi pendidikan. Sebagai teknolog pendidikan sudah saatnya bagi peneliti untuk berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di Indonesia ini.

C. Teori Belajar yang Mendukung Pengembangan Multimedia

Pembelajaran Interaktif

1. Teori Behavioristik

Pembelajaran berbasis komputer pada awal mulanya dilandasi dengan teori behavioristik, dimana teori ini dipelopori oleh Thorndike (1913), Pavlov (1927), dan Skinner (1974). Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Asri Budiningsih, 2005: 20). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku.

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu (Rusman, 2012: 85). Melalui kegiatan belajar, seorang individu akan mampu mengembangkan dan merubah perilaku secara berkesinambungan. Belajar terjadi dua aktivitas yang dilakukan yakni fisiologis dan psikologis. Fisiologis menyangkut aktivitas dalam proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau uji coba, latihan, dan lain-lain. Sedangkan psikologis yakni merupakan aktivitas yang bersangkutan dengan proses mental. Misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, dan lain-lain.

Menurut Thorndike (Asri Budiningsih, 2005: 21), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respons yaitu reaksi yang dimunculkan siswa ketika belajar, dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Selain itu Thorndike juga menemukan hukum-hukum belajar sebagai berikut:

- a. Hukum kesiapan (*Law of Readiness*), tindakan yang dilakukan memperoleh kepuasan maka tindakan tersebut kemungkinan akan diulangi dalam situasi yang mirip, tetapi jika tidak memperoleh kepuasan maka kemungkinan tindakan tersebut tidak akan diulangnya.
- b. Hukum Latihan (*Law of Exercise*), yaitu semakin sering tingkah laku diulang/ dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat.
- c. Hukum akibat (*Law of Effect*), yaitu hubungan stimulus respons cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan.
- d. Hukum Reaksi Bervariasi (*Multiple Responses*), hukum ini mengatakan bahwa pada individu diawali oleh proses *trial and error* yang menunjukkan adanya bermacam-macam respons sebelum memperoleh respons yang tepat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- e. Hukum Sikap (*Set/Attitude*), Hukum ini menjelaskan bahwa perilaku belajar seseorang tidak hanya ditentukan oleh hubungan stimulus dengan respons

saja, tetapi juga ditentukan keadaan yang ada dalam diri individu baik kognitif, emosi, sosial, maupun psikomotornya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik dapat mendukung untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pemberian stimulus berupa multimedia pembelajaran interaktif dan diharapkan respon yang didapatkan positif. Desain multimedia yang menarik diharapkan bisa menumbuhkan motivasi belajar. Penyusunan materi yang tepat dapat menambah kompetensi siswa. Stimulus dan respon yang terjadi dalam pembelajaran melalui multimedia ini bisa merubah perilaku siswa dalam belajar secara berkesinambungan. Kedudukan teori behavioristik dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai dasar dalam mendesain awal multimedia pembelajaran.

2. Teori Kognitif

Teori kognitif yang menyatakan bahwa belajar mencakup penggunaan daya ingat, motivasi dan pikiran, dan refleksi. Teori kognitif memandang belajar sebagai proses internal dan jumlah yang dipelajari tergantung pada kapasitas proses belajar, usaha yang dilakukan selama proses belajar, kedalaman proses tersebut, dan struktur pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Asri Budiningsih (2003: 51) menyatakan bahwa teori belajar kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku, yang dapat diamati atau diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi

pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang. Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif sangat penting. Tujuannya menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengikat pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat diatas bahwa teori kognitif merupakan suatu teori yang menggambarkan tentang kemampuan yang ditinjau dari struktur kognitif siswa. Maka teori ini dapat digunakan untuk menganalisa karakteristik siswa berdasarkan perkembangan struktur kognitifnya sehingga multimedia yang dikembangkan bisa tepat sasaran. Sedangkan hubungan teori kognitif dengan multimedia pembelajaran ini adalah memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep-konsep dan memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola berfikir formal.

3. Teori Konstruktivistik

Teori ini mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidak diperoleh dengan pasif akan tetapi diperoleh dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperimental. Konsep utama dari konstruktivisme adalah siswa aktif dalam mencari pengetahuan tentang apa yang ia akan pahami.

Pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungannya. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ada dan tersedia dan sementara orang lain tinggal menerimanya. Pengetahuan sebagai suatu pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat

mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru (Asri Budiningsih, 2005: 56-57).

Kesimpulan dari teori diatas yaitu strategi konstruktivistik dapat digunakan untuk mengajar “mengapa” (tingkat berpikir yang lebih tinggi yang dapat mengangkat makna personal, keadaan belajar dan kontekstual) (Dalam Rusman, 2012: 113). Multimedia yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan dari teori behavioristic, teori kognitif dan teori konstruktivistik bahwa proses mengkonstruksi pengetahuan siswa melalui interaksi dengan multimedia pembelajaran interaktif yang secara aktif siswa mempelajarinya baik secara mandiri maupun kelompok.

D. Tinjauan terhadap Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan penjelasan Sapriya (2009: 19) bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau program studi di perguruan tinggi yang identik dengan “*Social Studies*”. Menurut Soemantri (2001: 79), Pendidikan IPS merupakan sub program pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Menurut Rudi Gunawan (2011: 36), bahwa Ilmu Pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk

dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berbeda dengan definisi diatas, Martorella, P. H (1994: 6) menyatakan memberi pengertian terhadap IPS sebagai berikut:

“Social studies are selected information and modes of investigation from the social sciences; selected information from any area that relates directly to an understanding of individuals, groups, and societies, and application of the selected information to citizenship education”.

Berdasarkan definisi dari Matorella dapat dipahami bahwa IPS merupakan informasi yang diseleksi dan metode investigasi dari ilmu-ilmu sosial, informasi yang diseleksi dari suatu area yang berkaitan secara langsung dengan pemahaman individu, kelompok, dan masyarakat.

Dari beberapa pengertian IPS diatas disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan studi atau kajian terintergrasi dari berbagai ilmu sosial seperti antropologi, sosiologi, ekonomi, sejarah, hukum, politik, arkeologi, dan kemanusiaan (humaniora). IPS merupakan kajian indisipliner tentang suatu fenomena sosial, artinya bahwa suatu masalah sosial bisa dilihat dan dipertimbangkan dari berbagai aspek ilmu sosial yang kemudian diintegrasikan dari berbagai disiplin ilmu sehingga siswa dituntut harus bisa menguasai berbagai disiplin ilmu sesuai jenjang yang sedang ditempuh.

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Sekolah Menengah

Pertama

Tujuan mata pelajaran IPS menurut pasal 37 UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Rudy Gunawan, 2011: 39) bahwa: “bahan kajian ilmu

pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi masyarakat”.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Nursyid Sumaatmaja (Rudy Gunawan, 2011: 39) adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Sedangkan Menurut Oemar Hamalik (1994, 40: 4) merumuskan bahwa tujuan pembelajaran IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1) Pengetahuan dan Pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Dari beberapa pendapat diatas maka disimpulkan tujuan pembelajaran IPS yaitu:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.

- b. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Prilaku ekonomi dan kesejahteraan, (Rudy Gunawan, 2011: 39).

Maka ditinjau dari karakteristik dan ruang lingkup mata pelajaran IPS maka dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPS mempunyai cakupan yang cukup luas sehingga memungkinkan siswa sulit untuk memahami secara jelas dan mengingat materi yang telah dipelajari. Melalui multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi tepat dan bermanfaat dalam memudahkan siswa untuk belajar mata pelajaran IPS.

Pokok bahasan penyimpangan sosial merupakan suatu kajian ilmu sosial yang didalamnya membahas tentang penyimpangan norma yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Bagi siswa Sekolah Menengah Pertama, materi ini perlu pendalaman belajar. Bukan sekedar pembelajaran yang terbatas pada ceramah baik dari keluarga, sekolah maupun masyarakat. Lingkungan sekolah merupakan suatu tempat pembelajaran norma dan tata tertib yang harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pokok bahasan penyimpangan sosial merupakan materi yang umum tentang kejadian sehari-hari yakni tentang penyimpangan norma atau aturan. Pembelajaran yang konkrit dapat ditimbulkan sehingga pembelajaran materi ini bisa maksimal dalam penyampaian pesan moral yang terkandung dalam materi. Berbagai strategi diperlukan untuk membelajarkan materi ini. Selain itu, diperlukan variasi baik dari guru, media belajar dan sumber belajar untuk mengajarkan siswa tentang pokok bahasan ini.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat dan uraian di atas bahwa karakteristik mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pokok bahasan penyimpangan sosial merupakan bagian dari pendidikan dalam mengajarkan siswa khususnya siswa SMP sehingga menjadi generasi muda yang cerdas dan berprestasi. Kesiapan siswa ketika dewasa mereka akan terjun di masyarakat sebagai anggota masyarakat tentu perlu disiapkan. Materi penyimpangan sosial membahas tentang berbagai kejadian di masyarakat yang dapat dijadikan sebagai pelajaran untuk mewujudkan generasi muda yang baik dan bermoral tinggi.

E. Tinjauan terhadap Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama

Siswa Sekolah Menengah Pertama merupakan golongan anak yang mulai memasuki pubertas dan memiliki nalar yang berkembang ke arah dewasa. Sebagaimana menurut teori belajar yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa bahwa karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Tahapan ini seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” di antaranya.

Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai

seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

Tahapan-tahapan di atas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Walau tahapan-tahapan itu bisa dicapai dalam usia bervariasi tetapi urutannya selalu sama. Tidak ada tahapan yang diloncati dan tidak ada urutan yang mundur.
2. Universal (tidak terkait budaya).
3. Bisa digeneralisasi yakni representasi dan logika dari operasi yang ada dalam diri seseorang berlaku juga pada semua konsep dan isi pengetahuan.
4. Tahapan-tahapan tersebut berupa keseluruhan yang terorganisasi secara logis.
5. Urutan tahapan bersifat hirarkis (setiap tahapan mencakup elemen-elemen dari tahapan sebelumnya, tapi lebih terdiferensiasi dan terintegrasi).
6. Tahapan merepresentasikan perbedaan secara kualitatif dalam model berpikir, bukan hanya perbedaan kuantitatif.

Maka dapat disimpulkan bahwa secara normal karakteristik siswa SMP/MTS sudah mulai mempunyai kemampuan berpikir yang logis dan mampu menarik kesimpulan dari informasi yang diterimanya. Dalam hal ini hubungannya dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif agar sesuai dengan karakteristik siswa tentunya peneliti juga mempertimbangkan berbagai hal termasuk bagaimana hasil observasi.

Dalam teori yang dikemukakan oleh Piaget bahwa “beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap

menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit”. Permasalahan belajar pada tiap siswa tentunya berbeda tentang bagaimana karakteristiknya. Peneliti mengacu pada teori di atas sehingga dengan mengetahui karakteristik sebagaimana yang telah diungkapkan dan dari hasil observasi ke MTSN Sumbergiri Ponjong Gunungkidul ini tentunya peneliti berusaha mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dan layak untuk kegiatan belajar siswa.

F. Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran IPS

SMP/MTS

Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar di sekolah tepat untuk pembelajaran kelompok maupun mandiri. Pembelajaran kelompok dilakukan ketika di kelas dengan didampingi guru dan pembelajaran mandiri dapat dilakukan siswa dimana saja, baik itu di sekolah maupun di rumah. Menurut Sa'dun dan Hadi (2010: 217) pembelajaran itu pada dasarnya adalah merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa menjadi lebih mudah dalam belajar mandiri. Pembelajaran itu pada dasarnya tidak hanya ketika di sekolah tetapi juga ketika di rumah. Hal tersebut tentu terdapat suatu permasalahan bagaimana siswa dapat belajar secara mandiri di sekolah tidak hanya tergantung dari buku yang tersedia.

Pembelajaran yang bergantung hanya pada *text book* juga kurang menarik. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif diperlukan agar metode belajar menjadi variatif sehingga siswa tidak jenuh. Pemanfaatan multimedia

pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan dibanding media lain. Media ini terdapat kombinasi grafik, animasi, teks, audio, dan video.

Pokok bahasan penyimpangan sosial merupakan suatu kajian ilmu sosial yang didalamnya membahas tentang penyimpangan norma yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Bagi siswa Sekolah Menengah Pertama, materi ini perlu pendalaman belajar. Bukan sekedar pembelajaran yang terbatas pada ceramah baik dari keluarga, sekolah maupun masyarakat. Lingkungan sekolah merupakan suatu tempat pembelajaran norma dan tata tertib yang harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pokok bahasan penyimpangan sosial merupakan materi yang umum tentang kejadian sehari-hari yakni tentang penyimpangan norma atau aturan. Pembelajaran yang konkrit dapat ditimbulkan sehingga pembelajaran materi ini bisa dimaksimalkan. Berbagai strategi diperlukan untuk membelajarkan materi ini. Selain itu, diperlukan variasi baik dari pendidik, media belajar, dan sumber belajar untuk mengajarkan siswa tentang pokok bahasan ini.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media belajar menjadi salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran, terlebih pada multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan untuk memberikan motivasi dan gairah belajar siswa, serta merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Materi pada mata pelajaran IPS yang dirasakan banyak membutuhkan pengalaman belajar bagi siswa tentunya kurang tepat apabila disampaikan hanya dengan metode ceramah saja karena siswa akan merasa bosan dan tidak fokus dalam jangka waktu yang lama.

G. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Nita Nirmala (2012: 91) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa SMP N 1 Benau Riau pada mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media. Kondisi ini tampak pada motivasi awal siswa. Kriteria tinggi masih di 0%. Namun kondisi yang berbeda terjadi pada tindakan siklus I dan tindakan siklus II, mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua dan terakhir.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gama Pratama (2012: 97) , menyatakan bahwa berdasarkan hasil penilaian, maka pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif dalam IPS materi bentuk-bentuk muka bumi untuk siswa SMP Muhammadiyah 1 Seyegan yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian oleh Lovandri Dwanda Putra (2011: 126), menyatakan bahwa hasil penilaian pada uji coba lapangan operasional yang meliputi aspek pembelajaran aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman yang masuk dalam kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Penelitian oleh Silky Apriansi (2013: 118) menyatakan bahwa multimedia interaktif dengan *macromedia flash* pada materi dan perkembangan makhluk hidup yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran pada mata pelajaran Biologi kelas VIII SMP N 8 Yogyakarta, karena telah diuji leayakannya oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dengan hasil

layak dan telah dilakukan uji penerapan media pembelajaran dengan hasil dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 2.3%.

5. Penelitian oleh Neny Triyana (2012: 84-85) menyatakan bahwa dilihat dari hasil pretes dan post test, bahwa penggunaan multimedia pembelajaran IPS khususnya materi Koperasi, juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai KKM yang ditentukan dengan skala nilai 70, yaitu dari hasil *pre-test* sebesar 83,4% dengan rata-rata nilai 6,95 terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 12,6% menjadi skor hasil *post-test* 92,8% dengan rata-rata nilai 8, hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

H. Kerangka Berfikir

Berbagai masalah yang ditemukan dilakukan ketika observasi di MTSN Sumbergiri Ponjong sebagai mana diungkapkan dalam latar belakang. Peneliti berusaha membuat solusi yakni dengan pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS siswa kelas VIII terdapat permasalahan yakni terdapat materi yang sulit dipahami serta metode pembelajaran digunakan terdapat masalah yakni pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik. Padahal proses pembelajaran terkadang dilakukan di laboratorium komputer akan tetapi hal itu belum maksimal. Pembelajaran yang monoton tentunya mengurangi minat serta motivasi siswa untuk belajar dan memahami materi yang diajarkan.

Siswa Sekolah Menengah Pertama merupakan golongan anak yang mulai memasuki pubertas dan memiliki nalar yang berkembang kearah dewasa.

karakteristik dari siswa tersebut yakni kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Usia yang masih remaja menjadikan perkembangan psikologi dan pikiran yang sudah lebih kompleks. Misalnya dalam kegiatan belajar disekolah. Perkembangan psikologi siswa yang sudah mampu mengikuti perkembangan zaman sebagai contoh perkembangan teknologi dan komunikasi. Perkembangan teknologi dan komunikasi mengakibatkan siswa berpikir maju termasuk dalam hal belajar sehingga hal-hal yang terkait dengan metode belajar yang lama siswa cenderung bosan dan tidak tertarik sebagai contoh metode pengajaran yang didominasi oleh ceramah monoton.

Peneliti ingin mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dan layak bagi siswa untuk digunakan dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan penyimpangan sosial. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS sangat diperlukan bila dilihat dari berbagai masalah yang terdapat di lapangan hasil observasi sebelumnya. Konten mata pelajaran IPS secara umum berisi konsep dan fakta dalam kehidupan. Konten tersebut cenderung membuat siswa banyak melakukan kegiatan menghafal sehingga proses pemaknaan isi cenderung terabaikan. Khususnya pada pokok bahasan penyimpangan sosial, siswa tidak hanya dituntut mencapai hasil sesuai KKM tetapi juga proses penanaman pembelajaran norma sosial dan berbagai penyimpangan yang terjadi.

Jadi, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sangat diperlukan. Pesan disampaikan dengan multimedia pembelajaran interaktif yang memadukan

beberapa unsur media yang meliputi teks, gambar, animasi, audio dan video sehingga dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang konkrit kepada siswa. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan bisa menjadi solusi yang efektif untuk persoalan belajar untuk siswa, Sehingga pembelajaran menjadi menarik dan pesan moral pada materi bisa tersampaikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk yang layak, sebagaimana dikemukakan oleh Borg & Gall (1989: 784-785), bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Penyimpangan Sosial bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model Borg & Gall (1989: 784-785), bertujuan untuk menghasilkan *software* pembelajaran berupa produk multimedia pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1989: 784-785) ini meliputi sepuluh langkah, yaitu: (1) Studi pendahuluan; (2) Perencanaan penelitian; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji lapangan terbatas; (5) Revisi hasil uji lapangan terbatas; (6) Uji lapangan lebih luas; (7) Revisi hasil uji lapangan; (8) Uji kelayakan; (9) Revisi hasil kelayakan; (10) Desiminasi dan sosialisasi produk akhir. Langkah-langkah metode penelitian pengembangan yang dikemukakan Brog & Gall dirasa perlu diadaptasi karena

peneliti harus menyesuaikan dengan keadaan, jenis produk yang dikembangkan, dan keterbatasan-keterbatasan penelitian.

B. Prosedur Pengembangan

Peneliti mengadaptasi dari model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1989: 784-785) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Yaitu :

1. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian.

Studi pendahuluan dilakukan dalam dua bentuk tahapan, yaitu antara lain:

- a. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Peneliti melakukan penelitian di MTSN Sumbergiri Ponjong.
- b. Studi pustaka untuk mengetahui informasi hasil-hasil penelitian dan teori terkait pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini terdapat beberapa tahap yakni sebagai berikut:

a. Analisis tujuan

Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan, tujuan penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan adalah menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak dimanfaatkan bagi siswa dalam pembelajaran.

b. Analisis kemampuan peneliti

Memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

c. Analisis Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum KTSP dengan pokok bahasan “ Penyakit Sosial dan Penyimpangan Sosial ” pada kelas VIII SMP/MTS semester ganjil kemudian dijadikan acuan dalam menampilkan materi pada multimedia interaktif.

d. Analisis siswa di MTSN Sumbergiri Ponjong untuk pengaplikasian multimedia interaktif. Secara umum dari hasil observasi, yakni sebagian besar siswa bisa memakai komputer dengan baik.

e. Menentukan jenis *software* pembuatan multimedia interaktif. Ada banyak *software* mulai dari versi lama sampai versi yang paling terbaru dengan berbagai spesifikasi untuk mendukung pembuatan program interaktif atau animasi. Dengan pertimbangan keterbatasan *hardware* yang dimiliki dipilihlah *Adobe Flash CS3* untuk membantu dalam pembuatan multimedia interaktif.

3. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini yakni mempersiapkan pembuatan multimedia interaktif, yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Melakukan penulisan rancangan desain multimedia interaktif yang berupa *flowchart* dan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* ini dibuat dari pembelajaran berbasis komputer model *tutorial*. Program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal (Rusman, 2012: 211).
 - b. Melakukan pengumpulan data tentang gambar, video, dan materi pelajaran untuk ditampilkan pada multimedia interaktif. Materi diambil dari beberapa sumber buku IPS kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dan internet.
 - c. Pembuatan produk secara keseluruhan dengan menyusun berbagai bahan sehingga menjadi sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif.
 - d. Produk awal multimedia yang sudah jadi selanjutnya dilakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media.
 - e. Melakukan revisi produk sesuai penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media hingga dinyatakan layak untuk di uji coba ke lapangan.
4. Uji coba lapangan

Tahapan uji coba lapangan dilakukan setelah validasi terhadap produk yang sudah jadi selesai dilaksanakan. Uji coba tersebut dibagi menjadi tiga tahapan, antara lain sebagai berikut:

- a. Uji Coba Lapangan awal

Uji awal ini melibatkan 3 siswa. Peneliti meminta izin kepada guru untuk menggunakan 3 siswa sebagai subjek uji coba awal yakni dengan memilih acak.

Uji coba awal terhadap multimedia pembelajaran interaktif dilakukan di

laboratorium komputer. Langkah-langkahnya yakni: Pertama, siswa bersiap menyalakan komputer sampai komputer siap untuk digunakan. Kedua, guru dan peneliti yang sebelum telah mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran kemudian guru membuka pembelajaran. Ketiga, peneliti mulai menjelaskan tujuan dan bagaimana cara menggunakan media tersebut. Terakhir, siswa mulai belajar dengan media tersebut dan setelah selesai kemudian mengisi angket. Peneliti menganalisis hasil penilaian siswa tersebut. Revisi dilakukan jika terdapat masukan atau kritik dari pengguna atau siswa.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba utama ini melibatkan 9 siswa yang mencoba produk dan memberikan penilaian pada angket yang sudah tersedia. Peneliti secara acak menunjuk 9 siswa untuk menjadi subjek uji coba utama ini. Langkah pertama yakni, Peneliti memberikan perintah untuk mempersiapkan komputer. Kedua, siswa dipersilahkan mencoba media yang sudah disiapkan di meja masing-masing bersamaan dipersiapkan angket juga. Ketiga, siswa yang telah selesai melihat dan menggunakan media, peneliti memandu siswa untuk mengisi angket, jika ada yang kesulitan mengisi angket peneliti akan membantu memberi solusinya. Peneliti menganalisis hasil penilaian siswa tersebut. Revisi dilakukan jika terdapat masukan atau kritik dari pengguna atau siswa. Uji coba utama ini juga berguna untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk multimedia yang dikembangkan yakni untuk dilanjutkan lagi pada uji pelaksanaan yang lebih luas cakupan pesertanya.

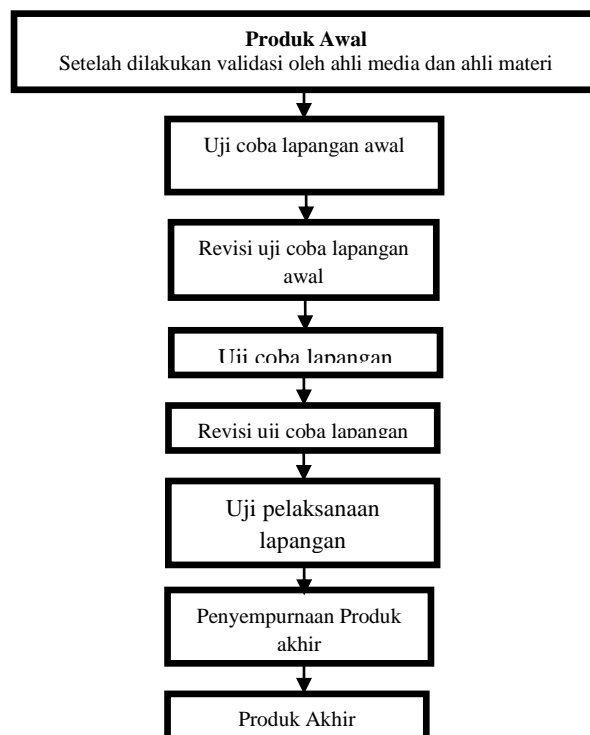
c. Uji Pelaksanaan Lapangan

Merupakan uji pelaksanaan lapangan yang melibatkan 26 siswa atau satu kelas untuk mencoba produk. Peneliti menganalisis hasil penilaian siswa tersebut untuk merevisi kembali produk dimana letak kelemahannya sehingga menjadi suatu produk akhir yang layak digunakan sebagai salah satu media belajar bagi siswa.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif. Desain uji coba tersebut bisa dilihat secara ringkas melalui Bagan berikut:



Gambar 2. Bagan Desain Uji Coba Lapangan (Adaptasi dari Borg & Gall: 1989)

2. Subjek Uji Coba Produk

Penelitian ini melibatkan responden dengan rincian sebagai berikut:

- a. Satu orang ahli media, satu orang ahli materi.
- b. Tiga siswa untuk uji coba lapangan awal .
- c. Sembilan siswa untuk uji coba lapangan .
- d. 26 siswa atau satu kelas untuk uji pelaksanaan lapangan.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam tahap *review* dan uji coba berfungsi untuk memberikan masukan dalam merevisi kualitas multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan. Jenis data yang diperoleh pada penelitian pengembangan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket dari hasil uji coba yang berupa penilaian dari subjek uji coba mengenai multimedia pembelajaran mata pelajaran IPS. Sedangkan, data kualitatif berupa hasil analisis kebutuhan, data hasil validasi ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan, yang berupa masukan, saran yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran interaktif agar menjadi produk akhir yang dikategorikan layak untuk pembelajaran.

4. Validasi Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 144), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen ahli media dan materi ini menggunakan *Expert Judgement*, agar didapatkan hasil yang baik

maka dalam validasi instrumen ditambahkan dengan menggunakan angket. Validasi instrumen untuk ahli media dan ahli materi dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian media pendidikan. Instrumen angket, instrumen tersebut mengadaptasi dari instrumen angket multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh Estu Miyarso (2004) yang telah teruji validitasnya serta dikonsultasikan dengan pembimbing. Sedangkan untuk instrumen lainnya dikonsultasikan dengan dosen ahli media dan ahli materi.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasil dari pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 1996: 160). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa instrumen kuisioner. Kisi-kisi instrumen yang digunakan di adaptasi dari kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan oleh Estu Miyarso (2004: 19) yang telah tervalidasi dengan baik dan teruji. Khusus kisi-kisi instrument untuk siswa peneliti melakukan konsultasi dan minta pendapat dari dosen pembimbing dan dosen ahli. Adapun kisi-kisi instrumen mencakup beberapa komponen antara lain:

a. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi terdiri atas 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Semua terdapat 21 indikator.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi (Estu Miyarso, 2004: 19)

No	Indikator	Jumlah butir
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	1
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	1
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	1
4	Kejelasan judul program	1
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	1
6	Kejelasan petunjuk belajar	1
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	1
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	1
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	1
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	1
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes	1
12	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes	1
13	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes	1
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	1
Aspek Materi		
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	1
16	Kejelasan isi materi	1
17	Struktur atau urutan isi materi	1
18	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	1
20	Ilustrasi animasi	1
21	Runtutan soal yang disajikan	1
Jumlah		21

b. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Kisi-kisi instrument untuk ahli media mencakup 2 aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan jumlah indikator sebanyak 23 indikator.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media (Estu Miyarso, 2004: 19)

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Tampilan		
1	Proporsrsi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1
2	Kesesuaian pilihan <i>background</i>	1
3	Kesesuaian proporsi warna	1
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
5	Kesesuaian Pemilihan ukuran huruf	1
6	Kejelasan music	1
7	Kesesuaian pilihan music	1
8	Kemenarikan sajian animasi	1
9	Kesesuaian animasi dengan materi	1
10	Kemenarikan bentuk <i>navigator</i>	1
11	Konsistensi tampilan <i>button</i>	1
12	Konsistensi desain <i>cover</i>	1
13	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	1

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Pemrograman		
14	Kemudahan pemakaian program	1
15	Kemudahan memilih menu program	1
16	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	1
17	Kemudahan berinteraksi dengan program	1
18	Kemudahan keluar dari program	1
19	Kemudahan memahami struktur navigasi	1
20	Kecepatan fungsi tombol	1
21	Ketepatan reaksi tombol navigator	1
22	Kapasitas file program untuk kemudahan dupikasi	1
23	Kekuatan/keawetan kepingan program	1
Jumlah		23

c. Kisi-kisi instrumen untuk siswa

Kisi-kisi instrument untuk siswa terdiri dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan pemrograman yang semuanya berjumlah sebanyak 20 indikator.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Kemudahan menggunakan	1
2	Kejelasan tujuan belajar	1
3	Kesesuaian materi pelajaran	1
4	Kesesuaian bahasa	1
5	Kelengkapan materi	1
6	Kejelasan soal kuis	1
7	Kesesuaian susunan materi	1
8	Kesesuaian belajar mandiri	1
9	Kesesuaian umpan balik	1
10	Keberadaan motivasi belajar	1
11	Kebebasan memilih menu materi	1
12	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
13	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	1
14	Kemudahan navigasi	1
15	Kesesuaian animasi	1
16	Kesesuaian warna	1
17	Kesesuaian musik pengiring	1
18	Kejelasan teks bacaan	1
19	Kemudahan belajar	1
20	Proporsi gambar	1
Jumlah		20

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Adapun dalam penelitian ini, peranan ahli materi serta tanggapan dari ahli media dan siswa terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek media dan aspek materi sangat diperlukan. Data berupa komentar, saran, revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses ujicoba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan. Sementara, data berupa skor tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus Sukardjo (2008: 55). Ada dua macam analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain kualitatif dan kuantitatif keterangannya sebagai berikut:

- a. Data kualitatif diperoleh dari angket dan pedoman wawancara yang berupa tanggapan yang dianalisa dan dideskripsikan secara kuantitatif.
- b. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008: 55).

Lebih jelasnya lihat pada tabel 7:

Tabel 6. Penghitungan Skor dan Penentuan Kriteria

Skor		Kriteria
Rumus	Rentang	
$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan :

\bar{X}_i = Rarata skor ideal = $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{b_i} = Simpangan baku ideal = $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor aktual

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Maks = 5

Skor Min = 1

$X_i = 1/2 (5+1)$

= 3

$S_{b_i} = 1/6 (5-1)$

= 0,67

Skala 5 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $X > 3 + 1,2$

$$= X > 4,2$$

$$\text{Skala 4} \quad = 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= 3 + 0,4 < X \leq 4,2$$

$$= 3,4 < X \leq 4,2$$

$$\text{Skala 3} \quad = 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$$

$$= 2,6 < X \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} \quad = 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$$

$$= 1,8 < X \leq 2,6$$

$$\text{Skala 1} \quad = X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - 1,2$$

$$= X \leq 1,8$$

Berdasarkan keterangan di atas, untuk mendapatkan data rata-rata hasil penilaian yang digunakan untuk menarik kesimpulan digunakan rumus:

$\text{Rerata Penilaian} = \frac{\text{Total penilaian}}{\Sigma \text{Aspek yang diamati} \times \Sigma \text{Siswa}}$
--

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui sejauh mana kelayakan dan kualitas multimedia pembelajaran interaktif IPS pokok bahasan “ Penyimpangan Sosial ” bagi kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong yang peneliti kembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan dan Pengembangan Produk

1. Deskripsi Data dan Analisa Kebutuhan

Multimedia pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara personal dengan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan responden. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan tersebut antara lain:

- a. Metode pembelajaran yang digunakan masih sebatas ceramah dan cenderung monoton sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.
- b. Siswa kurang tertarik terhadap pelajaran IPS khususnya pokok bahasan “Penyimpangan Sosial” karena guru lebih banyak ceramah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran khususnya terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- d. Media pembelajaran bentuk multimedia pembelajaran interaktif belum ada.
- e. Materi yang perlu penekanan supaya makna belajar dan pengalaman belajar lebih baik yaitu pada pokok bahasan Penyimpangan Sosial.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan multimedia pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Produk yang layak dan dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan yang ada tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran interaktif punya banyak kelebihan yakni dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa berinteraksi dengan sumber belajar.

Keberadaan laboratorium komputer dan fasilitas penunjang yang lengkap juga sangat mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Melihat kondisi tersebut, peneliti mempunyai gagasan dan rencana untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

2. Pengembangan Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi kelas VIII SMP mengacu pada kurikulum, saran dan arahan dari ahli media, ahli materi, guru pengampu mata pelajaran dan siswa. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dipilih materi “Penyimpangan Sosial”. Setelah memilih materi, peneliti melakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif yang didasarkan pada produk berbasis multimedia dengan memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran.

Multimedia ini berbentuk kepingan *compaq disk* (CD) dan dikemas menggunakan *cover* yang menarik, simpel, serta tidak mudah rusak. Materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif disajikan dengan menggunakan musik latar yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa bisa mengatur keberadaan suara musiknya, siswa juga bisa memilih materi yang ada pada menu materi, isi materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga media yang disajikan menjadi media yang benar-benar sesuai untuk mendukung pembelajaran.

Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini melewati beberapa tahapan pengembangan dari beberapa segi antara lain:

- a. Mencari dan mengumpulkan bahan-bahan pendukung materi

Materi “Penyimpangan Sosial” dalam multimedia pembelajaran interaktif diambil dari beberapa buku IPS untuk kelas VIII SMP/MTs berupa buku sekolah elektronik terbitan Depatemen Pendidikan Nasional yang bisa didownload di internet dan referensi dari guru. Gambar dan video pendukung yang diambil dari *google.com* dan *youtube.com*.

- b. Menentukan *software* pendukung yang dipakai dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan antara lain:

- 1) *Adobe Flash CS3 Profesional*

Adobe Flash CS3 Profesional adalah program untuk membuat animasi dua dimensi dan *interactive program*. Fasilitas *interactive*

program pada *Adobe Flash CS3 Profesional* berguna untuk membuat tombol-tombol interaktif pada media. Fungsi *Adobe Flash CS3 Profesional* sebagai program animasi berfungsi untuk membuat tampilan latar yang animatif sehingga lebih menarik.

2) *CorelDRAW X5*

CorelDRAW X5 adalah program untuk membuat gambar-gambar pendukung seperti karakter tokoh dan *background* yang selanjutnya bisa dianimasikan ke dalam *Adobe Flash CS3 Profesional*.

3) *Any Video Converter*

Any Video Converter adalah program untuk mengubah format video dan memotong video. *Adobe Flash CS3 Profesional* bisa menerima video dalam format "*flv*" sehingga untuk memasukan video dengan format lain harus terlebih dahulu diubah formatnya dalam "*flv*" dengan menggunakan *Any Video Converter*. Video yang ditampilkan pada materi harus disesuaikan pada pembahasan sehingga video yang terlalu panjang atau sudah keluar dari pembahasan bisa dipotong menggunakan program ini.

c. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal diawali dengan pembuatan *flowchart* sebagai dasar arah jalannya media dan pembuatan *storyboard* untuk lebih detail tentang apa saja isi dan peletakan konten. Pengembangan produk dilanjutkan dengan menentukan desain awal

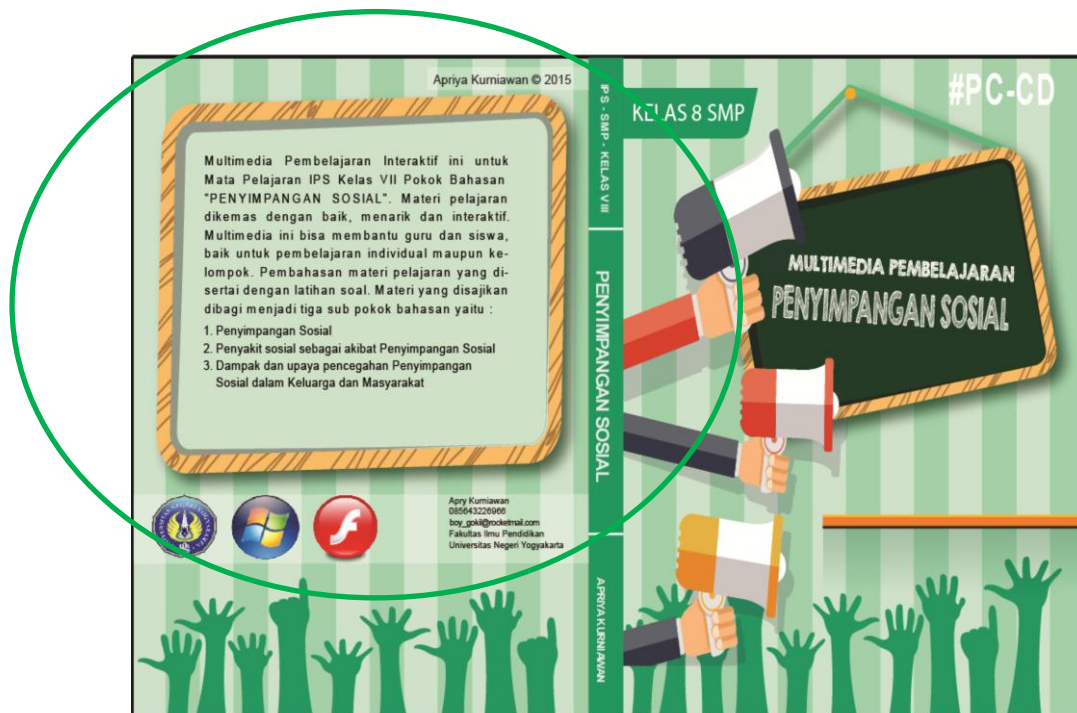
yang menarik yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik pengguna. Konsep awal perancangan media ini antara lain:

1) Desain cover

Cover didesain dengan menggunakan prinsip keserasian dan kekontrasan antara *background*, tulisan, gambar, huruf, tata letak, dan, warna. Ahli media memberikan saran untuk merevisi *cover*, karena belum adanya spesifikasi minimum penggunaan multimedia, namun setelah direvisi maka *cover* sudah dianggap baik dan bagus.



Gambar 3. Cover sebelum direvisi



Gambar 4. Cover setelah direvisi

d. Segi Materi

Media ini menyajikan materi mata pelajaran IPS materi “Penyimpangan Sosial”. Pemilihan dan penyusunan materi berdasarkan gabungan dari beberapa sumber buku untuk mata pelajaran IPS Kelas VIII terbitan Departemen Pendidikan Nasional. Penambahan video dan gambar pada setiap pembahasan yang diberikan guna memperjelas materi yang disajikan. Media ini juga dilengkapi uji kompetensi yang berfungsi untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi. Uji kompetensi berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

e. Segi Gambar

Gambar dikembangkan dengan meletakkan prinsip keserasian kemenarikan, proporsi ukuran. Penempatan gambar pada multimedia pembelajaran ini

menggunakan program *Adobe flash CS 3* dan dikolaborasikan menggunakan program *Adobe Illustrator* dan *Corel Draw*. Dari segi gambar dikembangkan sesuai ide peneliti dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

f. Segi Teks/font

Teks atau tulisan dikembangkan dengan meletakkan prinsip kerasian, kecocokan, kemenarikan, dan proporsi ukuran. Teks dipilih berdasarkan jenis huruf dan warna huruf. Penulisan teks menggunakan program *Adobe Flash CS 3* mayoritas *font* yang dipilih adalah *Century Gothic, Regular, 14*. Segi teks ini dikembangkan sesuai ide peneliti dan masukan para ahli.

g. Segi Suara

Suara dikembangkan berdasarkan prinsip kejernihan, kesesuaian, kemenarikan, dan intonasi.

h. Segi Animasi

Animasi dikembangkan dengan meletakkan prinsip keserasian, kecocokan, kemenarikan dan proporsi ukuran. Pembuatan animasi menggunakan *Adobe Flash CS 3*. Animasi juga dikombinasikan dengan teks dan gambar agar tercipta kesempurnaan animasi.

i. Segi Interaktif

Segi interaktif dikembangkan berdasarkan prinsip interaktif, stimulus dan respon, dan kemenarikan. Segi interaktif dikembangkan untuk memberikan daya tarik siswa terhadap media melalui penyajian bingkai, animasi, dan musik atau audio. Penyajian media diawali dengan animasi pembuka dan interaksi pengguna dengan multimedia pembelajaran tersebut kemudian pengguna

diminta memulai pembelajaran dengan menekan tombol *Next*. Adapun pilihan tombol pada menu utama antara lain:

1) Materi

Materi terdiri dari Materi 1, Materi 2, dan Materi 3. Materi 1 berisi tentang pengertian dan bentuk-bentuk penyimpangan sosial. Materi 2 berisi tentang penyakit sosial sebagai akibat penyimpangan sosial. Materi 3 berisi tentang dampak dan upaya pencegahan penyimpangan sosial.

2) Rangkuman

Menu rangkuman ini berisi tentang rangkuman materi dari materi 1, materi 2, dan materi 3.

3) Quiz

Menu quiz berisi petunjuk pengerjaan soal dan berisi 20 butir soal berupa pilihan ganda.

Setelah menyelesaikan pembuatan produk maka peneliti melakukan langkah selanjutnya, yaitu melakukan validasi ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan kepada siswa sebagai pengguna. Pada uji coba lapangan dilakukan 3 tahap, yaitu uji coba lapangan awal atau terbatas yang melibatkan 3 siswa dan dilanjutkan dengan ujicoba lapangan atau kelompok lebih luas yang melibatkan 9 siswa. Selanjutnya pada tahap uji pelaksanaan lapangan atau operasional yang melibatkan 1 kelas yang terdiri dari 26 siswa.

B. Validasi Ahli

1. Validasi Ahli Materi

Multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas VIII SMP yang dikembangkan oleh peneliti ini divalidasi oleh ahli materi, Ibu Dra. Hidayati, M Hum pada tanggal 04 Mei 2015. Proses validasi penilaian materi dilakukan dua kali. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan produk media kepada ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran, dan komentar pada angket yang sudah disediakan.

Dalam proses penilaian multimedia ini menggunakan skala penilaian sebagai berikut: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik. Hasil data penelitian terkait segi materi yang terdiri dari 22 indikator penilaian. Berdasarkan 22 indikator tersebut dapat dideskripsikan: 13,6% dikategorikan cukup, 63,6% dikategorikan baik dan 22,7% dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dihasilkan rata-rata 4,09 yang dikategorikan baik.

Indikator yang mendapat kategori cukup yaitu, kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi, kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator dan kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program. Indikator yang mendapatkan kategori baik yaitu, kejelasan judul program, kejelasan sasaran, kejelasan petunjuk belajar, ketepatan penerapan strategi belajar, variasi penyampaian jenis informasi, ketepatan dalam penjelasan materi, kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna, kejelasan petunjuk dalam mengerjakan soal, ketepatan pemberian feedback, cakupan, kejelasan informasi dalam ilustrasi gambar, kejelasan informasi dalam ilustrasi video, runtutan soal yang disajikan dan

kebenaran terhadap materi. Indikator yang mendapatkan kategori sangat baik yaitu, kejelasan rumusan soal latihan, tingkat kesulitan soal latihan, kejelasan isi materi, struktur atau urutan isi materi, dan kejelasan bahasa yang digunakan.

Hasil validasi selengkapnya pada aspek isi materi oleh ahli materi dapat di lihat pada tabel 7 :

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi

NO.	Unsur	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	3	Cukup
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	3	Cukup
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	3	Cukup
4	Kejelasan judul program	4	Baik

NO.	Unsur	Skor	Kriteria
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	4	Baik
6	Kejelasan petunjuk belajar	4	Baik
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	4	Baik
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	4	Baik
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	4	Baik
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	4	Baik
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan	4	Baik
12	Kejelasan rumusan soal latihan	5	Sangat Baik
13	Tingkat kesulitan soal latihan	5	Sangat Baik
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	4	Baik
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	4	Baik
16	Kejelasan isi materi	5	Sangat Baik
17	Struktur atau urutan isi materi	5	Sangat Baik
18	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	Sangat Baik

19	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	4	Baik
20	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	4	Baik
21	Runtutan soal yang disajikan	4	Baik
22	Kebenaran terhadap materi	4	Baik
	Jumlah	90	
	Rata-rata	4.0909091	Baik

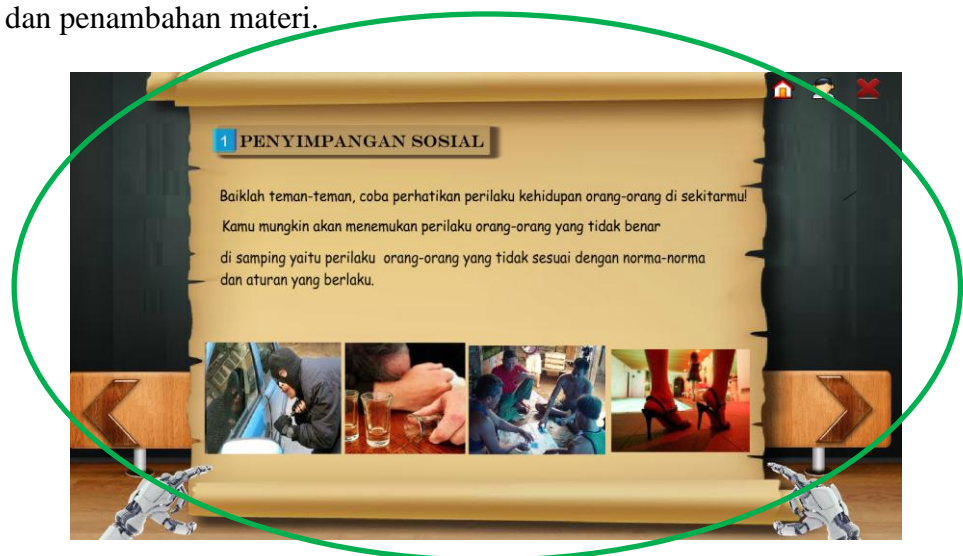
a. **Saran dan Komentar**

Berikut saran dan komentar dari ahli materi :

1. Mohon materi di tambah ciri-ciri penyimpangan sosial dan beda penyakit sosial dengan penyimpangan sosial.
2. Contoh-contoh dan gambar diberi keterangan.

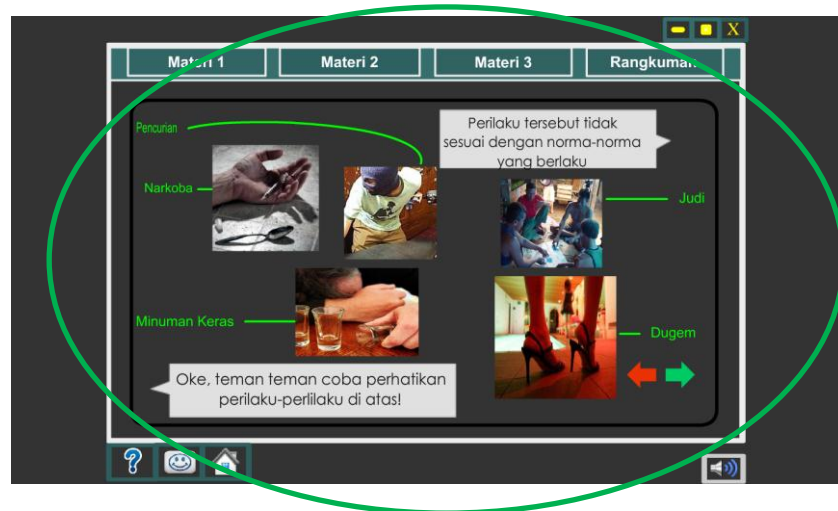
b. **Revisi**

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini tampilan yang dilakukan revisi, perbaikan dan penambahan materi.



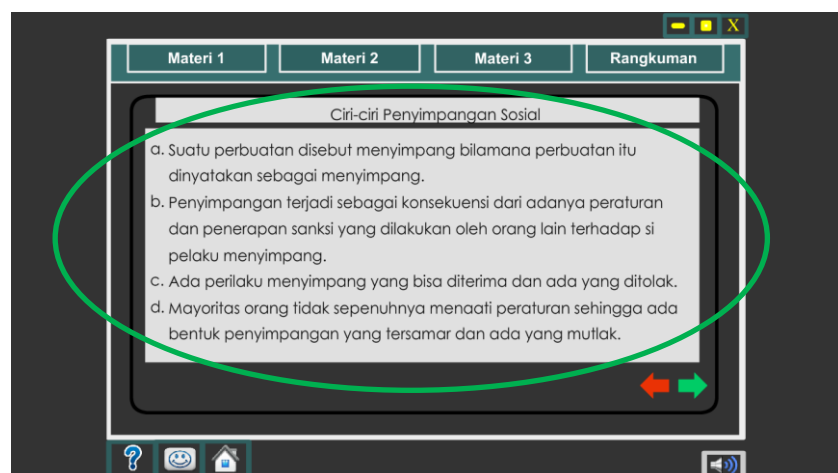
Gambar 5. Tampilan sebelum revisi

Tampilan materi satu tentang penyimpangan sosial gambar tidak ada keterangan.

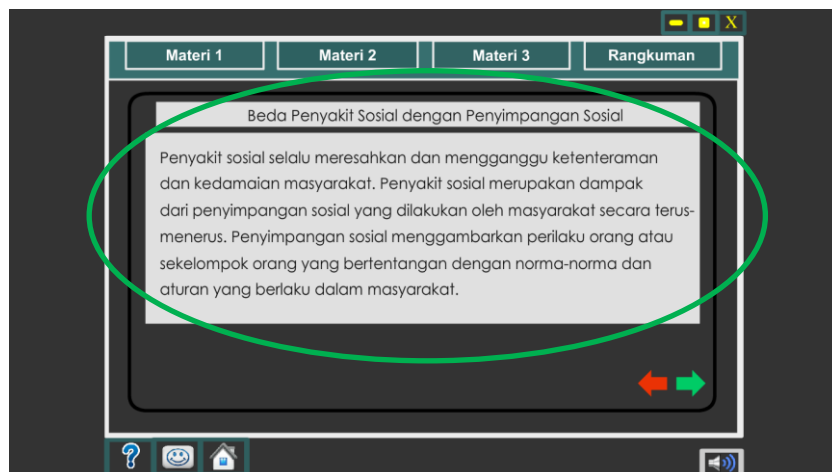


Gambar 6. Tampilan setelah di revisi

Penambahan materi ciri-ciri penyimpangan sosial dan beda penyakit sosial dengan penyimpangan sosial.



Gambar 7. Tampilan materi sebelum direvisi



Gambar 8. Tampilan materi setelah direvisi

Peneiti telah melakukan perbaikan sesuai saran ahli materi, namun ada yang tidak bias diperbaiki karena keterbatasan konten. Namun hal tersebut sudah dikomunikasikan dengan ahli materi dan ahli materi menilai tidak masalah. Setelah melakukan revisi produk multimedia pembelajaran maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2 pada tanggal 04 Mei 2015 . Media dinyatakan “Layak uji coba lapangan tanpa revisi”.

Hasil validasi selengkapnya pada aspek isi materi oleh ahli materi dapat di lihat pada tabel 8 :

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi

NO.	Unsur	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	3	Cukup
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	3	Cukup
4	Kejelasan judul program	4	Baik
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	4	Baik
6	Kejelasan petunjuk belajar	4	Baik
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	4	Baik

8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	4	Baik
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	4	Baik
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	4	Baik
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan	4	Baik
12	Kejelasan rumusan soal latihan	5	Sangat Baik
13	Tingkat kesulitan soal latihan	5	Sangat Baik
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	4	Baik
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	4	Baik
16	Kejelasan isi materi	5	Sangat Baik
17	Struktur atau urutan isi materi	5	Sangat Baik
18	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	Sangat Baik
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	4	Baik
20	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	4	Baik
21	Runtutan soal yang disajikan	4	Baik
22	Kebenaran terhadap materi	4	Baik
	Jumlah	91	
	Rata-rata	4,1363636	baik

2. Validasi Ahli Media

Multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas VIII SMP yang dikembangkan oleh peneliti ini divalidasi oleh ahli media, Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T pada tanggal 05 Mei 2015. Proses validasi penilaian materi dilakukan dua kali. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan produk media kepada ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran, dan komentar pada angket yang sudah disediakan.

Dalam proses penilaian multimedia ini menggunakan skala penilaian sebagai berikut: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik. Hasil data penelitian terkait segi media yang terdiri dari 33 indikator penilaian. Berdasarkan 33 indikator tersebut dapat dideskripsikan: 6,06% di kategorikan kurang, 30,3% dikategorikan cukup, 54,5% dikategorikan baik dan 9,09% dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dihasilkan rata-rata 3,6 yang dikategorikan baik.

Indikator yang mendapatkan kategori kurang adalah ukuran video dan kejelasan video. Indikator yang mendapatkan kategori cukup adalah layout desain cover, pemilihan warna desain cover, pemilihan font, kemenarikan desain cover, bentuk tulisan, komposisi warna tulisan dan gambar, konsistensi tombol, efektifitas navigasi dan volume audio. Indikator yang mendapatkan kategori baik adalah ukuran font, pemilihan gambar cover, ukuran tulisan, warna tulisan, komposisi warna, kemenarikan tampilan, respon balik penilaian evaluasi, penempatan navigasi, kemudahan penggunaan navigasi, penempatan gambar, ukuran gambar, kejelasan gambar, penempatan video, kejelasan dan kemudahan navigasi video, pemilihan musik latar, kejelasan musik latar, pemilihan efek suara pada tombol dan penggunaan efek suara. Indikator yang mendapatkan kategori sangat baik adalah kesesuaian desain *cover* dengan isi, kemudahan penggunaan dan bentuk navigasi.

Hasil validasi selengkapnya pada aspek media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 9 :

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Unsur penelitian	Skor	Kriteria
1	<i>layout</i> desain cover	3	Cukup
2	pemilihan warna desain cover	3	Cukup
3	pemilihan <i>font</i>	3	Cukup
4	ukuran <i>font</i>	4	Baik
5	pemilihan gambar cover	4	Baik
6	kesesuaian desain cover dengan isi	5	Sangat Baik
7	kemenarikan desain cover	3	Cukup
8	ukuran tulisan	4	Baik
9	bentuk tulisan	3	Cukup
10	warna tulisan	4	Baik
11	komposisi warna	4	Baik
12	komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna <i>background</i>	3	Cukup
13	kemenarikan tampilan	4	Baik
14	kemudahan penggunaan	5	Sangat baik
15	konsistensi tombol	3	Cukup
16	respon balik penilaian evaluasi	4	Baik
17	penempatan navigasi	4	Baik
18	efektivitas navigasi	3	Cukup
19	kemudahan penguunaan navigasi	4	Baik
20	kejelasan navigasi	3	Cukup
21	bentuk navigasi	5	Sangat baik
22	penempatan gambar	4	Baik
23	ukuran gambar	4	Baik
24	kejelasan gambar	4	Baik
25	penempatan video	4	Baik
26	ukuran video	2	Kurang
27	kejelasan video	2	Kurang

28	kejelasan dan kemudahan navigasi video	4	Baik
29	pemilihan musik latar	4	Baik
30	kejelasan musik latar	4	Baik
31	pemilihan efek suara pada tombol	4	Baik
32	penggunaan efek suara	4	Baik
33	volume audio	3	Cukup
	Jumlah	122	
	Rata - rata	3,69696 97	Baik

a. Saran dan Komentar

Berikut beberapa saran dan komentar dari ahli media :

1. Ukuran screen diperbesar supaya tombol terlihat semua.
2. Kalimat instruksi diperjelas, sehingga pengguna mudah menoperasikan/mengetahi alur media.
3. Petunjuk penggunaan dilengkapi.
4. Tata letak layout diperhatikan kemungkinan tumpang tindih
5. Tata tulis dan gambar diteliti kembali.
6. Kualitas video ditingkatkan dan diberi control suara.
7. Konsistensi navigasi, tata letak dan kekurangan tombol dibenahi.
8. Di beri identitas instansi pada media dan sampul *cover*.
9. Dimaksimalkan penggunaan tipografi.

b. Revisi

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini tampilan yang dilakukan revisi, perbaikan dan penambahan konten.



Gambar 9. Tampilan pembukaan media sebelum direvisi

Tampilan awal pembukaan media belum ada identitas/logo instansi. Menurut ahli media tampilan awal pembukaan media sebaiknya di beri logo instansi.



Gambar 10. Tampilan pembukaan media setelah direvisi



Gambar 11. Tampilan media sebelum direvisi

Ahli media memberikan saran agar ditambah control suara/pengatur volume pada media.



Gambar 12. Tampilan media setelah direvisi



Gambar 13. Tampilan media sebelum direvisi

Ahli media memberikan saran agar tampilan pada gambar panah mulai di rapikan.



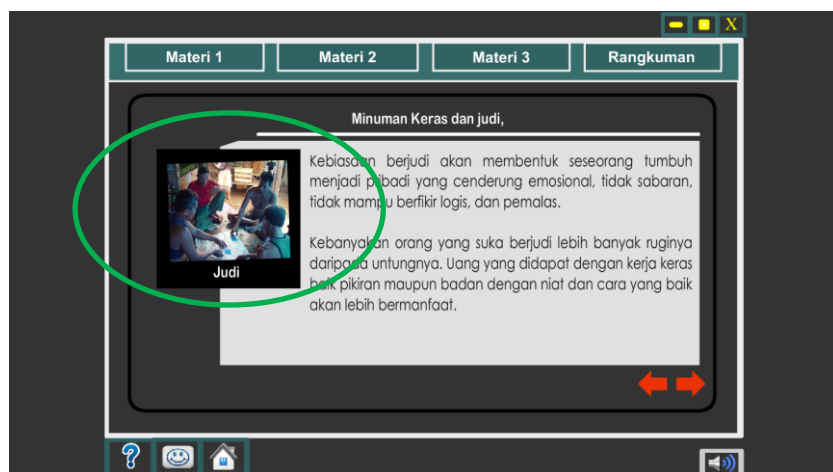
Gambar 14. Tampilan media setelah direvisi



Gambar 15. Tampilan media sebelum direvisi

Tampilan gambar pada media kurang rapi dan dilihat kurang menarik.

Menurut ahli media gambar pada materi di buat segi empat dan tidak miring.



Gambar 16. Tampilan media setelah direvisi

Peneiti telah melakukan perbaikan sesuai saran ahli media, namun ada yang tidak bias diperbaiki karena keterbatasan konten. Namun hal tersebut sudah dikomunikasikan dengan ahli media dan ahli media menilai tidak masalah. Setelah melakukan revisi produk multimedia pembelajaran maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2 pada tanggal 05 Mei 2015. Media dinyatakan “Layak uji coba lapangan tanpa revisi”.

Hasil validasi selengkapnya pada aspek tampilan media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 10 :

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Unsur penelitian	Skor
1	<i>Layout</i> desain cover	4
2	Pemilihan warna desain cover	4
3	Pemilihan <i>font</i>	3
4	Ukuran <i>font</i>	4
5	Pemilihan gambar cover	4
6	Kesesuaian desain cover dengan isi	5
7	Kemenarikan desain cover	4

No.	Unsur penelitian	Skor
8	Ukuran tulisan	4
9	Bentuk tulisan	3
10	Warna tulisan	4
11	Komposisi warna	4
12	Komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna <i>background</i>	4
13	Kemenarikan tampilan	5
14	Kemudahan penggunaan	5
15	Konsistensi tombol	4
16	Respon balik penilaian evaluasi	4
17	Penempatan navigasi	4
18	Efektivitas navigasi	3
19	Kemudahan penguunaan navigasi	4
20	Kejelasan navigasi	4
21	Bentuk navigasi	5
22	Penempatan gambar	5
23	Ukuran gambar	4
24	Kejelasan gambar	4
25	Penempatan video	4
26	Ukuran video	3
27	Kejelasan video	3
28	Kejelasan dan kemudahan navigasi video	5
29	Pemilihan musik latar	4
30	Kejelasan musik latar	4

31	Pemilihan efek suara pada tombol	4
32	Penggunaan efek suara	4
33	Volume audio	5
	Jumlah	134
	Rata - rata	4,06060 61

C. Hasil Uji Coba Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal terhadap produk multimedia pembelajaran dilakukan setelah media di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba lapangan awal dilaksanakan di MTS Negeri Sumbergiri Ponjong Gunungkidul pada tanggal 11 Mei 2015 dan melibatkan 3 orang siswa kelas VIII dengan menggunakan laboratorium komputer. Sebelum siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, peneliti telah bekerjasama dengan guru yang pengampu mata pelajaran IPS dan guru penanggung jawab laboratorium komputer. Setelah komputer siap untuk digunakan, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat tentang multimedia pembelajaran serta angket yang diisi oleh siswa. Beberapa siswa aktif bertanya mengenai prosedur pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

Hasil uji coba lapangan awal multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut :

Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Indikator	Jumlah skor per-indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Kemudahan menggunakan	13	4.33	Sangat Baik
2	Kejelasan tujuan belajar	11	3.67	Baik
3	Kejelasan materi pelajaran	12	4.00	Baik
4	Ketepatan gambar dan video	14	4.67	Sangat Baik
5	Proporsi gambar dan video	13	4.33	Sangat Baik
6	Keseuaian susunan materi	13	4.33	Sangat Baik
7	Kejelasan ukuran dan jenis huruf	12	4.00	Baik

8	Kejelasan petunjuk belajar	9	3.00	Cukup
9	Tingkat kesulitan soal latihan	13	4.33	Sangat Baik
10	Kejelasan bahasa yang digunakan	13	4.33	Sangat Baik
11	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	14	4.67	Sangat Baik
12	Ketepatan tobol-tombol	12	4.00	Baik
13	Kesesuaian warna	11	3.67	Baik
14	Kesesuaian musik	13	4.33	Sangat Baik
15	Kesesuaian animasi	14	4.67	Sangat Baik
16	Kemudahan penggunaan	13	4.33	Sangat Baik
17	Kesesuaian belajar mandiri	14	4.67	Sangat Baik
18	Keberadaan motivasi belajar	13	4.33	Sangat Baik
19	Kemudahan belajar	12	4.00	Baik
20	Ketertarikan pengguna terhadap media	13	4.33	Sangat Baik
Jumlah		252	84	
Rata-rata			4.2	Baik

Keterangan:

- Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 3 orang siswa
- Jumlah butir soal sebanyak 20 soal dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1
- Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan penilaian yang menunjukkan sikap item tersebut (“sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”)
- Rata-rata merupakan perbandingan antara jumlah yang menilai dengan jumlah subjek uji coba secara keseluruhan (“sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”).

Uji coba lapangan awal produk multimedia pembelajaran ini masuk kedalam kategori “baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,2.

Uji coba lapangan awal menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif ini mempunyai keunggulan memotivasi siswa untuk belajar. Hasil uji coba lapangan awal juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

2. Data Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada tanggal 12 Mei 2015 diperoleh data dari angket yang telah diisi oleh 9 siswa MTS Negeri Sumbergiri Ponjong.

Hasil uji coba lapangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut :

Tabel 12. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Jumlah skor per-indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Kemudahan menggunakan	36	4.00	Baik
2	Kejelasan tujuan belajar	34	3.78	Baik
3	Kejelasan materi pelajaran	34	3.78	Baik
4	Ketepatan gambar dan video	37	4.11	Baik
5	Proporsi gambar dan video	34	4.78	Sangat Baik
6	Keseuaian susunan materi	35	4.89	Sangat Baik
7	Kejelasan ukuran dan jenis huruf	36	4.00	Baik
8	Kejelasan petunjuk belajar	35	4.89	Sangat Baik
9	Tingkat kesulitan soal latihan	35	4.89	Sangat Baik
10	Kejelasan bahasa yang digunakan	40	4.44	Sangat Baik
11	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	37	4.11	Baik
12	Ketepatan tobol-tombol	38	4.22	Sangat Baik
13	Kesesuaian warna	33	3.67	Baik

No	Indikator	Jumlah skor per-indikator	Rata-rata	Kriteria
14	Kesesuaian musik	31	4.44	Sangat Baik
15	Kesesuaian animasi	39	4.33	Sangat Baik
16	Kemudahan penggunaan	38	4.22	Sangat Baik
17	Kesesuaian belajar mandiri	36	4.00	Baik
18	Keberadaan motivasi belajar	36	4.00	Baik
19	Kemudahan belajar	40	4.44	Sangat Baik
20	Ketertarikan pengguna terhadap media	42	4.67	Sangat Baik
Jumlah		726	80.67	
Rata-rata			4.033333	Baik

Keterangan:

- Jumlah subjek uji coba lapangan sebanyak 9 orang siswa
- Jumlah butir soal sebanyak 20 soal dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1
- Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan penilaian yang menunjukkan sikap item tersebut (“sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”)
- Rata-rata merupakan perbandingan antara jumlah yang menilai dengan jumlah subjek uji coba secara keseluruhan (“sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”).

Uji coba lapangan produk multimedia pembelajaran ini masuk kedalam kategori “baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,033333. Uji coba lapangan menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif ini membuat belajar siswa lebih menaik. Hasil uji coba lapangan awal juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

3. Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan terhadap produk multimedia pembelajaran dilakukan setelah media dilakukan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Uji pelaksanaan lapangan dilaksanakan di MTS Negeri Sumbergiri Ponjong Gunungkidul pada tanggal 13 Mei 2015 dan melibatkan 26 orang siswa kelas VIII dengan menggunakan laboratorium komputer. Sebelum siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, peneliti telah bekerjasama dengan guru yang pengampu mata pelajaran IPS dan guru penanggung jawab laboratorium komputer. Setelah komputer siap untuk digunakan, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat tentang multimedia pembelajaran serta angket yang diisi oleh siswa. Beberapa siswa aktif bertanya mengenai prosedur pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

Hasil uji pelaksanaan lapangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

No	Indikator	Jumlah skor per-indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Kemudahan menggunakan	109	4.19	Baik
2	Kejelasan tujuan belajar	98	3.80	Baik

3	Kejelasan materi pelajaran	99	3.80	Baik
4	Ketepatan gambar dan video	112	4.30	Sangat Baik
5	Proporsi gambar dan video	107	4.10	Baik
6	Keseuaian susunan materi	98	3.80	Baik
7	Kejelasan ukuran dan jenis huruf	109	4.20	Baik
8	Kejelasan petunjuk belajar	97	3.70	Baik
9	Tingkat kesulitan soal latihan	96	3.70	Baik
10	Kejelasan bahasa yang digunakan	108	4,20	Baik
11	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	108	4.20	Baik
12	Ketepatan tobol-tombol	114	4.40	Sangat Baik
13	Kesesuaian warna	102	3.90	Baik
14	Kesesuaian musik	91	3.50	Baik
15	Kesesuaian animasi	122	4.30	Sangat Baik
16	Kemudahan penggunaan	104	4.00	Baik
17	Kesesuaian belajar mandiri	109	4.19	Baik
18	Keberadaan motivasi belajar	109	4.19	Baik
19	Kemudahan belajar	108	4.20	Baik
20	Ketertarikan pengguna terhadap media	119	4.60	Sangat Baik
Jumlah		2109	81.27	
Rata-rata			4.055769	Baik

Keterangan:

1. Jumlah subjek uji operasional sebanyak 26 orang siswa
2. Jumlah butir soal sebanyak 20 soal dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1
3. Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan penilaian yang menunjukkan sikap item tersebut (“sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”)
4. Rata-rata merupakan perbandingan antara jumlah yang menilai dengan jumlah subjek uji coba secara keseluruhan (“sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”).

Uji pelaksanaan lapangan produk multimedia pembelajaran pada kelas VIII dengan jumlah siswa 26 orang termasuk dalam kategori “baik” dengan rata-rata nilai 4,055769. Dari hasil uji produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dilaksanakan di kelas, menunjukkan hasil penilaian kelas terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS bagi kelas VIII termasuk kategori “baik” dan secara keseluruhan multimedia ini dinyatakan “Layak”.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Produk Akhir Multimedia

Pembelajaran Interaktif.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan “Penyimpangan Sosial” bagi siswa kelas VIII

di MTS Negeri Sumbergiri Ponjong telah selesai dikembangkan. Proses pembuatan dilaksanakan secara bertahap.. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak dilakukan beberapa proses yaitu, validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan. Semua rangkaian tersebut dimaksud agar dapat memperoleh data yang layak dan bermanfaat bagi penggunaanya.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan setelah analisis kebutuhan dan analisis lapangan. Setelah produk multimedia pembelajaran jadi maka dilaksanakan tahap berikutnya yakni validasi. Validasi dilaksanakan 4 tahap yakni 2 tahap validasi ahli materi dan 2 tahap validasi ahli media dan dilanjutkan dengan uji coba produk.

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan untuk menilai aspek materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tahap 1 didapat skor rata-rata 4,09 dan dikategorikan “Baik”. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 didapat skor rata-rata 4,13 dan dikategorikan “Baik”.

Validasi oleh ahli media dilaksanakan untuk menilai aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman didapat skor rata-rata 3,69 dan dikategorikan “Baik”.. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman didapat skor rata-rata 4,06 dan dikategorikan “Baik”..

Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yakni uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Aspek yang dinilai pada tahap uji coba antara lain; aspek pembelajaran, aspek isi, aspek test, gambar, animasi, warna, dan interaktifitas. Berdasarkan uji coba lapangan awal didapat skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “Baik”, kemudian uji coba lapangan didapat skor rata-rata 4,03 dengan kriteria “Baik”, serta untuk uji coba pelaksanaan lapangan didapat skor rata-rata 4,05 dengan kriteria “Baik”.

Data validasi dan uji coba terjadi kenaikan dan penurunan skor pada tiap tahap validasi dan uji coba, tetapi baik kenaikan dan penurunan tidak melampaui batas kelayakan minimum produksi multimedia pembelajaran yaitu dengan kategori “Cukup”.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan peneliti dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Penyimpangan Sosial bagi siswa kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong antara lain :

1. Materi latihan/ Quis yang ada dalam produk multimedia pembelajaran belum bias ditampilkan secara acak.
2. Pengolahan dan hasil penelitian, peneliti hanya menghitung tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Suara dan kualitas video dalam multimedia pembelajaran masih kurang sempurna karena keterbatasan.

F. Pembahasan

Materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan Penyimpangan Sosial merupakan materi yang berisi informasi dan fakta kehidupan tentang penyimpangan norma yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada umumnya berisi tentang konsep, sehingga siswa cenderung hanya melakukan hafalan. Peneliti berusaha menemukan solusi tentang bagaimana siswa tidak hanya berusaha mencapai nilai yang baik, tetapi juga berusaha agar siswa belajar secara nyata tentang pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi tersebut. Hal itu dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar. Multimedia pembelajaran interaktif banyak mempunyai keunggulan bila dibandingkan dengan media lain. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan “Penyimpangan Sosial” sangat cocok, karena materi yang disajikan merupakan kombinasi antara teks, musik, gambar, dan video. Semua aspek tersebut dikemas dalam desain yang menarik. Hal tersebut bertujuan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2009: 15) pemakaian multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat dari multimedia interaktif yaitu dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Multimedia pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan mengacu pada teori belajar behavioristik, kognitif dan konstruktivistik.

1. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (C. Asri Budiningsih, 2005: 20). Penguatan adalah faktor penting dalam belajar yakni pemberian stimulus sehingga menimbulkan respon yang ditandai dengan perubahan tingkah laku. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai penguatan yang didalam termasuk hal penyajian materi yang didukung, gambar, video, dan musik.
2. Menurut teori kognitif menyatakan bahwa setiap orang yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Sasaran multimedia pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dengan umur sebelas tahun ke atas. Menurut teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak dalam usia sebelas tahun ke atas mempunyai kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Hal tersebut diharapkan siswa sudah mampu mengoperasikan multimedia interaktif yang perlu pengoperasian secara interaktif dan mandiri.
3. Menurut teori konstruktivistik bahwa konsep utama dari konstruktivisme adalah peserta didik aktif dalam mencari pengetahuan tentang apa yang ia akan pahami. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara mandiri maupun secara kelompok diharapkan siswa dapat

aktif mempelajari materi yang disajikan dan aktivitas belajar lebih bisa fokus.

Peneliti melakukan uji coba ke siswa melalui 3 tahapan yaitu, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji coba pelaksanaan lapangan. Pada hasil uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa media dengan perolehan skor 4,2 yang dikategorikan “Layak”. Hasil uji coba lapangan menunjukkan media mendapat perolehan skor 4,03 yang dikategorikan “Layak”. Dan uji coba pelaksanaan lapangan menunjukkan perolehan 4,05 yang dikategorikan “Layak”. Komentar dan saran yang di dapat yaitu media sangat membantu pembelajaran, siswa merasa senang dengan belajar menggunakan CD pembelajaran interaktif dan siswa menjadi tidak bosan dalam belajar di kelas dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Penyimpangan Sosial pada siswa kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong telah memenuhi kriteria kelayakan dikategori Layak.

Produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pokok bahasan Penyimpangan Sosial pada siswa kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong telah melalui seluruh rangkaian prosedur penelitian pengembangan yang diadaptasi dari langkah-langkah penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah memenuhi kriteria kelayakan untuk proses pembelajaran menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta 3 tahap uji lapangan. Hasil penilaian ahli materi tahap 1 didapat skor rata-rata 4,09 dan dikategori baik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 didapat skor rata-rata 4,13 dan dikategori baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli media tahap 1 didapat skor rata-rata 3,69 dan dikategori baik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 didapat skor rata-rata 4,06 dan dikategorikan baik. Berdasarkan 3 tahap uji coba yakni, uji coba lapangan awal dengan melibatkan 3 dan didapat skor rata-rata 4,2 dengan kriteria baik, kemudian uji coba lapangan didapat skor

rata-rata 4,03 dengan kriteria baik, serta untuk uji coba pelaksanaan lapangan didapat skor rata-rata 4,05 dengan kriteria baik.

B. Saran

1. Bagi guru agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan agar dapat memberikan dukungan yang lebih terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.
3. Bagi pengembang lanjutan agar multimedia pembelajaran ini bisa selalu di *upload* sesuai kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

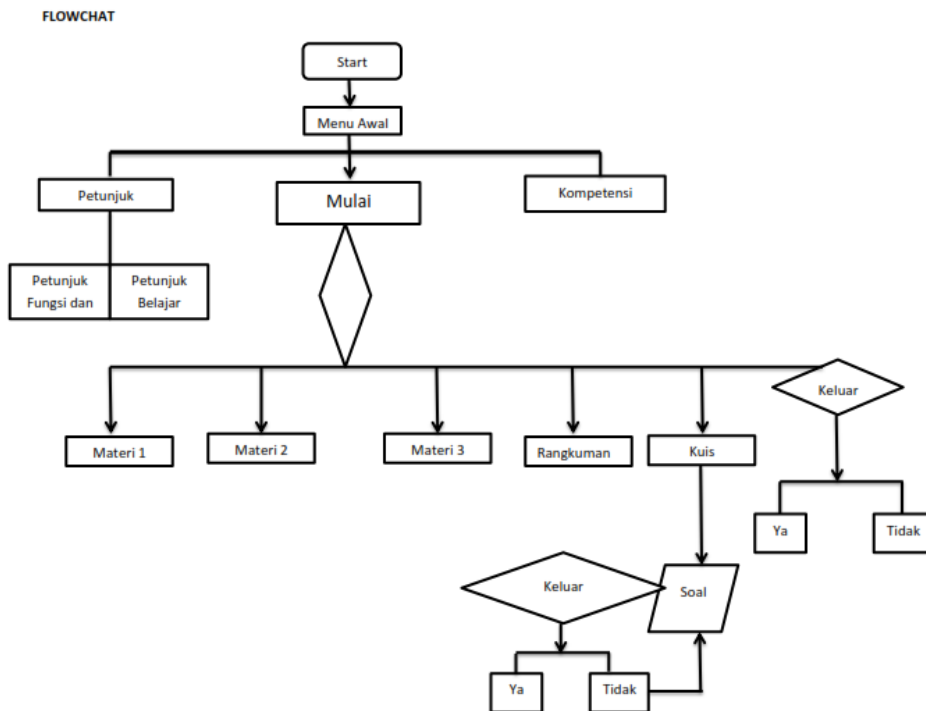
- Andi Pramono. (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aristo Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran. Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, Walter. R & Gall. (1989). *Education Research, And Introduction, Fourth ed*. New York & London: Longman Inc.
- Chee, Tan Seng & Angela Wo FL Wong. (2003). *Teaching and Learning with Technology. An Asia Pasific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dani Maroe. (2008). *E-Learning and The Science of Intruction*. Sanfransisco: Jossey.
- Estu Miyarso. (2004). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi. Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gama Pratama. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Bentuk-Bentuk Muka Bumi Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 1 Seyegan Kelas VII. Skripsi*. FIP-UNY.
- Hannafin, M.J & Peck, K.L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of instructional Software*. New York: Macmilan Publishing Company.
- Heinich, R. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5 ed)*. Englewood eliffs, N. J: A Simon & Schuster Company.

- Ismaniati. (2001). Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Buku pegangan kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- I Gde Wawan Sudata & I Made Tegeh. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lovandri Dwanda Putra. 2011. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peta, Atlas, dan Globe Untuk Siswa Kelas VII SMP N 3 Depok. *Skripsi*. FIP-UNY.
- Kusnandar. Dkk. (2007). *Perencanaan Pembelajaran Siswa*. Bandung: Rineka Cipta
- Martorella, P. H, (1994). *Social Studies For Elementary School children Developing Young Citizen*. Newyork: MCK Milan
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning. Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* (diterjemahkan Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Neny Triana Wulandari. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni. *Skripsi*. FIP-UNY.
- Niken Ariyani & Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Pedoman Pembelajaran, Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nita Nirmala. 2012. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 1 Benau Riau. *Skripsi*. FIP-UNY.
- Oemar Hamalik. (1994). *Media pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Philips, Rob. (1997). *The Developers Handbook to Interactive Multimedia (Practical Guide for Educational Application)*. London: Kongan Page.
- Rudy Gunawan. (2011). *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta


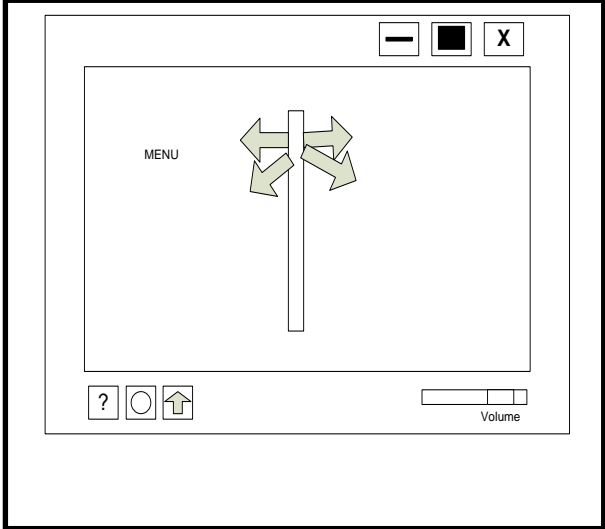
- Sa'dun Akbar & Hadi Sriwiyana. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS-Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Seels, B. Barabara and Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*, diterjemahkan Dewi S. Prawiradillah. Jakarta : Unit Percetakan UNJ.
- Silky Apriansi. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Biologi Pada Pokok Bahasan Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Skripsi*. FIP-UNY.
- Soemantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PPS-UPI dan PT. Remaja Rosda Karya.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukardjo. (2008). Evaluasi pembelajaran. *Buku pegangan kuliah*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Walker & Hess. (2010). *Computer Animation as Learning Object*. London: Kogan.
- Winarno, Dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prada Media Grup.

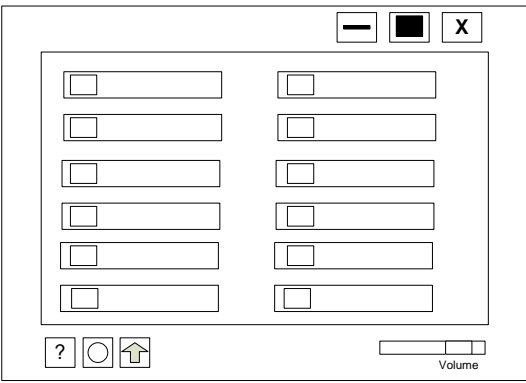
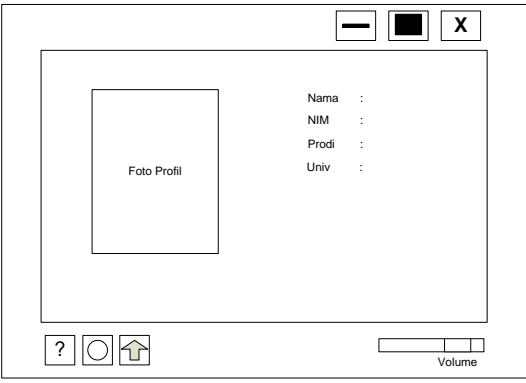



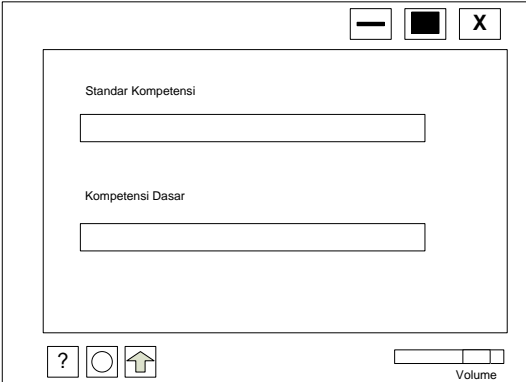



LAMPIRAN

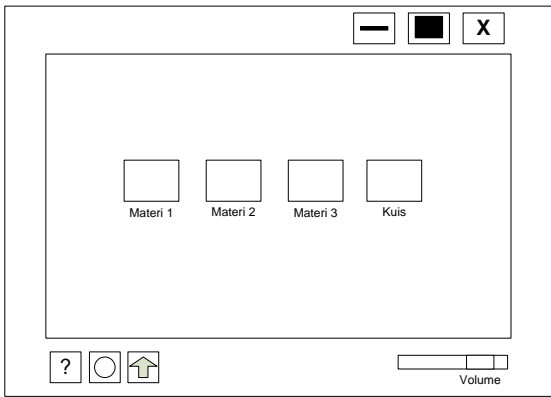

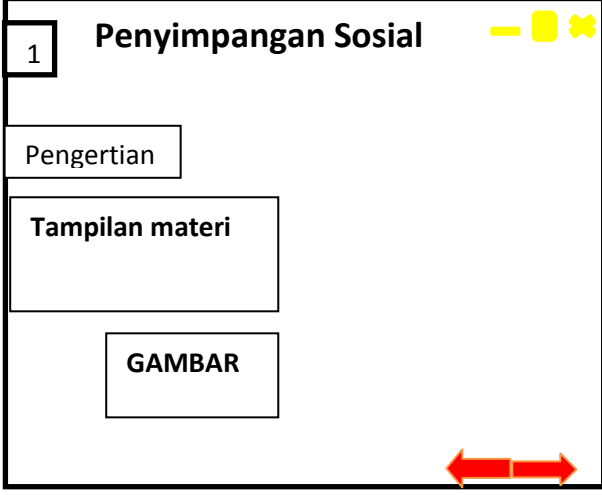





Lampiran 1. *Flowchat* Multimedia Pembelajaran











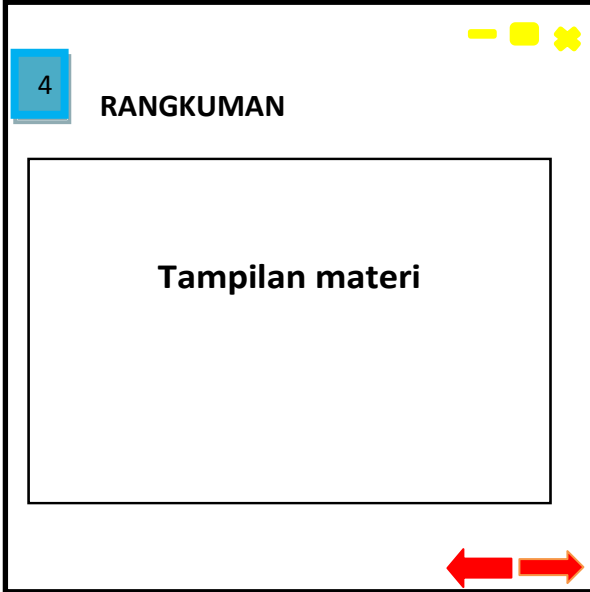





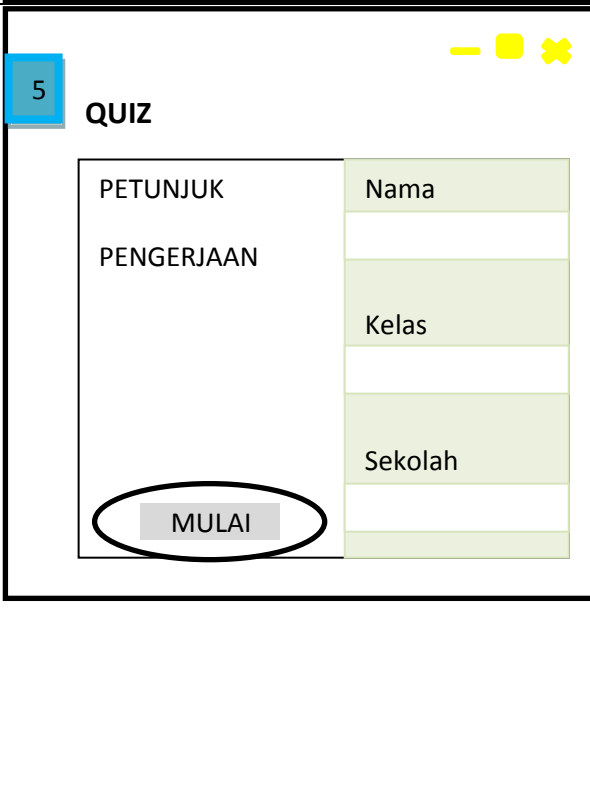





STORY BOARD
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP/MTS

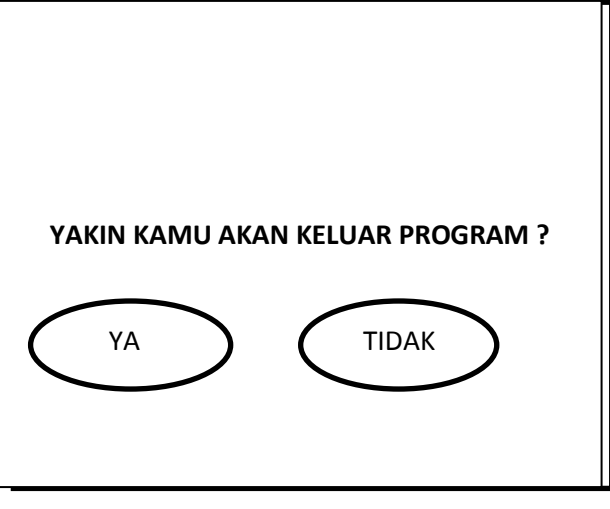
No.	Visual	interaksinya	AUDIO
Scene 1	<p style="text-align: center;">MEDIA PEMBELAJARAN PENYIMPANGAN SOSIAL</p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</p> <p style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">LANJUT</p>	<p>Masuk kedalam frame:</p> <p>LOGO UNY</p> <p>Teks: Media Pembelajaran Penyimpangan Sosial UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</p>	<p>In</p> <p>Music instrume ntal</p>
Scene 2		<p>Masuk ke dalam frame :</p> <p>Menu Utama Home SKKD Materi Kuis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tampilan judul dan tombol Home, Skkd, Materi, Kuis - klik tombol help untuk menuju frame berikutnya tentang keterangan navigasi dalam media dan petunjuk belajar untuk mengetahui cara belajar - klik tombol skkd untuk menuju frame berikutnya tentang SK, KD, dan indicator - Profil untuk masuk ke profil media 	<p>Music instrume ntal</p>

<p>Scene 3</p>		<p>Screen ini Menampilkan Petunjuk Penggunaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - klik tombol Help untuk menuju frame berikutnya tentang keterangan navigasi dalam media dan petunjuk belajar untuk mengetahui cara belajar 	<p>In Music instrumental</p>
<p>Scene 4</p>		<p>Tampilan background warna biru muda</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program 	<p>In Music instrumental</p>
<p>Scene 5</p>		<p>Tampilan background warna abu-abu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standar Kompetensi untuk melihat konten - Kompetensi Dasar untuk melihat konten - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program 	<p>Music instrumental</p>



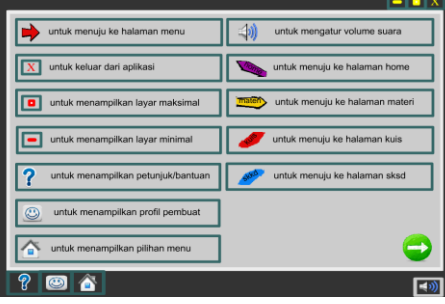
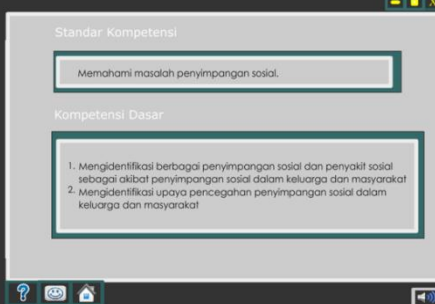


<p>Scene 6</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Klik MATERI 1 untuk menuju frame selanjutnya - Klik MATERI 2 untuk menuju frame selanjutnya - Klik MATERI 3 untuk menuju frame selanjutnya - Klik RANGKUMAN untuk menuju frame selanjutnya - Klik QUIZ untuk menuju frame selanjutnya - Klik  untuk keluar dari program - Klik volume untuk pengaturan suara 	<p>Music instrume ntal</p>
<p>Scene 7</p>		<ul style="list-style-type: none"> - warna abu abu - Klik  untuk maju ke frame sebelumnya - Klik  untuk kembali ke frame sebelumnya - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program 	<p>Music instrume ntal</p>

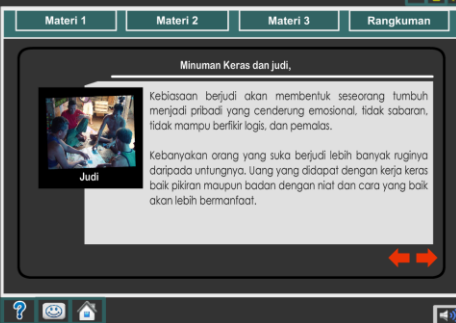
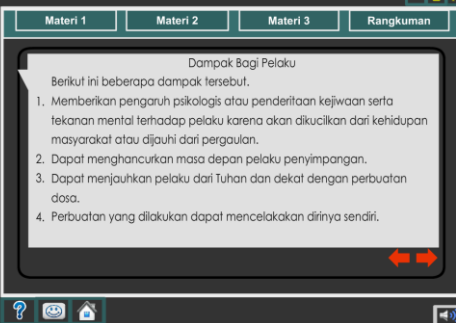
Scene 8	<div data-bbox="432 241 1031 775"> <div data-bbox="448 253 496 309">2</div> <div data-bbox="520 248 863 315">Penyakit Sosial Sebagai Akibat penyimpangan sosial</div> <div data-bbox="919 241 1023 275">    </div> <div data-bbox="528 342 935 640"> <div data-bbox="632 495 831 528">Tampilan materi</div> </div> <div data-bbox="879 730 1023 763">   </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Backdgrund warna abu abu - Klik  untuk maju ke frame sebelumnya - Klik  untuk kembali ke frame sebelumnya - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program 	Music instrume ntal
Scene 9	<div data-bbox="432 842 1031 1375"> <div data-bbox="448 853 496 909">3</div> <div data-bbox="520 848 927 983">Dampak dan Upaya Pencegahan Penyimpangan Sosial dalam keluarga dan masyarakat</div> <div data-bbox="919 842 1023 875">    </div> <div data-bbox="552 999 951 1285"> <div data-bbox="647 1077 855 1111">Tampilan materi</div> </div> <div data-bbox="879 1330 1023 1364">   </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Backdgrund warna abu abu - Klik  untuk maju ke frame sebelumnya - Klik  untuk kembali ke frame sebelumnya - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program 	Music instrume ntal

<p>Scene 10</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Backdgrnd warna abu abu - Klik  untuk maju ke frame sebelumnya - Klik  untuk kembali ke frame sebelumnya - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program 	<p>Music instrume ntal</p>
<p>Scene 11</p>		<p>Tampilan warna background warna hijau dan field putih yang transparan </p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik tombol untuk kembali ke menu - klik tombol  menuju pengaturan music latar. - Klik tombol  untuk minimize - klik tombol  untuk maximize - Klik  untuk keluar dari program - - Klik tombol MULAI untuk memulai pengerjaan soal 	<p>Music instrume ntal</p>

Scene 12		<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan dua menu tombol YA dan TIDAK - Klik tombol YA untuk keluar dari program - Klik tombol TIDAK untuk tidak keluar dari program 	<p>Music instrume ntal</p> <p>OUT</p>
-------------	--	--	---

Lampiran 3. Tampilan Cetak Multimedia Pembelajaran Interaktif

	
Tampilan Pembuka	Tampilan Menu Awal
	
Tampilan Petunjuk	Tampilan Kompetensi
	
Tampilan Menu Utama	Tampilan Materi 1

	
Tampilan Materi 2	Tampilan Materi 3
	
Tampilan Rangkuman	Tampilan Kuis
	
Tampilan Penutup Program	

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi

**LEMBAR PENILAIAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII SMP OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya
Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII
Pengembang : Apriya Kurniawan
Evaluator :
Tanggal :

Petunjuk:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media Pembelajaran Berbantuan Komputer Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Keseuaian materi dengan standar kompetensi				√	
2	Ketepatan Materi dengan Kompetensi Dasar					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak

4 = layak

3 = cukup

2 = kurang layak

1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak/ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi			✓		
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator			✓		
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program			✓		
4	Kejelasan judul program				✓	
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna				✓	
6	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)				✓	
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data				✓	
9	Ketepatan dalam penjelasan materi				✓	
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna				✓	
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan				✓	
12	Kejelasan rumusan soal latihan					✓
13	Tingkat kesulitan soal latihan					✓
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna				✓	
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)				✓	
16	Kejelasan isi materi					✓
17	Struktur atau urutan isi materi					✓
18	Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar				✓	
20	Kejelasan informasi pada ilustrasi video				✓	
21	Runtutan soal yang disajikan				✓	
22	Kebenaran terhadap materi				✓	
Jumlah						

a. Komentar dan saran umum.

Mohon materi dihir/los

- Ciri? penyempayan sosial
- Benda penyakit sosial ds Penyempayan Sos.
- Contoh? Orban ketampan
- gambor di tambah team Foma akibat Narkoba

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak.

Yogyakarta, 02 April 2015
Ahli Materi



(Hidayati,)

**LEMBAR PENILAIAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII SMP OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya
Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII
Pengembang : Apriya Kurniawan
Evaluator : Dra. Hidayati, M.Hum
Tanggal : 04 Mei 2015

Petunjuk:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media Pembelajaran Berbantuan Komputer Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Keseuaian materi dengan standar kompetensi				√	
2	Ketepatan Materi dengan Kompetensi Dasar					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak

4 = layak

3 = cukup

2 = kurang layak

1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak/ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi				✓	
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator			✓		
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program			✓		
4	Kejelasan judul program				✓	
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna				✓	
6	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)				✓	
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data				✓	
9	Ketepatan dalam penjelasan materi				✓	
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna				✓	
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan				✓	
12	Kejelasan rumusan soal latihan					✓
13	Tingkat kesulitan soal latihan					✓
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna				✓	
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)				✓	
16	Kejelasan isi materi					✓
17	Struktur atau urutan isi materi					✓
18	Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar				✓	
20	Kejelasan informasi pada ilustrasi video				✓	
21	Runtutan soal yang disajikan				✓	
22	Kebenaran terhadap materi				✓	
Jumlah					✓	

a. Komentar dan saran umum.

Layak untuk dilakukan uji coba

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Yogyakarta, 04 Mei 2015
Ahli Materi



Dra. Hidayati, M.Hum
NIP. 19560721 198501 2 002

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII SMP OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Penyimpangan Sosial Dan Upaya Pencegahannya
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII
Pengembang : Apriya Kurniawan
Evaluator :
Tanggal :

Petunjuk:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dari segi media dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Dan Upaya Pencegahannya Bagi Siswa SMP Kelas VIII. pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Lembar penilaian ini dibuat dengan lima skala penilaian seperti contoh dibawah.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan Jenis huruf				√	
2	Komposisi warna					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak
4 = layak
3 = cukup
2 = kurang layak
1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak mengisi lembar penilaian ini maka kami ucapkan terima kasih.

NO	Aspek	Indikator	Sekala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain cover	• Layout desain cover			✓		
		• pemilihan warna desain cover			✓		
		• pemilihan font			✓		
		• ukuran font				✓	
		• pemilihan gambar cover				✓	
		• kesesuaian desain cover dengan isi					✓
2	Desain visual	• kemenarikan desain cover			✓		
		• ukuran tulisan				✓	
		• bentuk tulisan			✓		
		• warna tulisan				✓	
		• komposisi warna				✓	
		• komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna background			✓		
3	Pengoprasian program	• kemenarikan tampilan				✓	
		• kemudahan penggunaan					✓
4	Navigasi	• konsistensi tombol			✓		
		• respon balik penilaian evaluasi				✓	
		• penempatan navigasi				✓	
		• efektivitas navigasi			✓		
		• kemudahan penguunaan navigasi				✓	
5	Gambar	• kejelasan navigasi			✓		
		• bentuk navigasi					✓
		• penempatan gambar				✓	
		• ukuran gambar				✓	
6	Video	• kejelasan gambar				✓	
		• penempatan video				✓	
		• ukuran video		✓			
		• kejelasan video		✓			
7	Audio	• kejelasan dan kemudahan navigasi video				✓	
		• pemilihan musik latar				✓	
		• kejelasan musik latar				✓	
		• pemilihan efek suara pada tombol				✓	
		• penggunaan efek suara				✓	
		• volume audio			✓		
Jumlah							

a. Komentar dan saran umum.

- Ukuran screen diperbesar supaya tombol terlihat semua
- Format instruksi diperjelas sehingga pengguna mudah mengoperasikan / mengetahui alur media

- Pelengkap penggunaan dilengkapi.....
- Tata letak / layout diperhatikan kemungkinan tumpang tindih.....
- Tata tulis dan gambar diteliti kembali.....
- Kualitas video ditingkatkan ; diberi kontrol suara.....
- Konsistensi navigasi ; tata letak tombol ; keberagaman tombol.....
- Diberi kontrol suara, sehingga bisa dimatikan ketika memainkan audio dan video.....
- Identitas instansi / universitas / jurusan / fakultas pada media dan sampul cover.....
- Dimaksimalkan penggunaan tipografi.....

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak.

Yogyakarta, 06 April 2015

Ahli Media,



(Arigawan Agung H)

**LEMBAR PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII
SMP OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Penyimpangan Sosial Dan Upaya Pencegahannya
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII
Pengembang : Apriya Kurniawan
Evaluator : Ariyawan Agung Nugroho S.T
Tanggal : 05 Mei 2015

Petunjuk:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dari segi media dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Dan Upaya Pencegahannya Bagi Siswa SMP Kelas VIII. pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Lembar penilaian ini dibuat dengan lima skala penilaian seperti contoh dibawah.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan Jenis huruf				√	
2	Komposisi warna					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak
4 = layak
3 = cukup
2 = kurang layak
1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak mengisi lembar penilaian ini maka kami ucapkan terima kasih.

NO	Aspek	Indikator	Sekala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain cover	• Layout desain cover				✓	
		• pemilihan warna desain cover				✓	
		• pemilihan font			✓		
		• ukuran font				✓	
		• pemilihan gambar cover				✓	
		• kesesuaian desain cover dengan isi					✓
		• kemenarikan desain cover				✓	
2	Desain visual	• ukuran tulisan				✓	
		• bentuk tulisan			✓		
		• warna tulisan				✓	
		• komposisi warna				✓	
		• komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna background				✓	
		• kemenarikan tampilan					✓
3	Pengoprasian program	• kemudahan penggunaan					✓
		• konsistensi tombol				✓	
		• respon balik penilaian evaluasi				✓	
4	Navigasi	• penempatan navigasi				✓	
		• efektivitas navigasi			✓		
		• kemudahan penggunaan navigasi				✓	
		• kejelasan navigasi				✓	
		• bentuk navigasi					✓
5	Gambar	• penempatan gambar					✓
		• ukuran gambar				✓	
		• kejelasan gambar				✓	
6	Video	• penempatan video				✓	
		• ukuran video			✓		
		• kejelasan video			✓		
		• kejelasan dan kemudahan navigasi video					✓
7	Audio	• pemilihan musik latar				✓	
		• kejelasan musik latar				✓	
		• pemilihan efek suara pada tombol				✓	
		• penggunaan efek suara				✓	
		• volume audio					✓
Jumlah							

a. Komentor dan saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Yogyakarta, 05 Mei 2015

Ahli Media,



Ariyawan Agung Nugroho S.T
NIP. 19830102 200604 1 002

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Hidayati M.Hum
NIP : 19560721 198501 2 002
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Pendidikan IPS/Prasekolah dan Pendidikan Guru SD

Sebagai ahli materi menilai materi, **Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS materi “Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya” Bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama**, yang dibuat oleh :

Nama : Apriya Kurniawan
NIM : 09105244022
Program Studi : Kurikulum Teknologi Pendidikan
Fakultas/universitas : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa, **Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS materi “Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya” Bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama** telah divalidasi dan dievaluasi sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 Mei 2015

Ahli Materi



Dra. Hidayati, M.Hum

NIP.19560721 198501 2 002

Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Ariyawan Agung Nugroho S.T
NIP : 19830102 200604 1 002
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran

Sebagai ahli materi menilai media, **Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS materi “Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya” Bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama**, yang dibuat oleh:

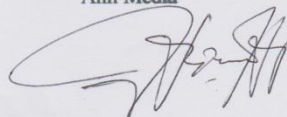
Nama Lengkap : Apriya Kurniawan
NIM : 09105244022
Program Studi : Kurikulum Teknologi Pendidikan
Fakultas/universitas : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa, **Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS materi “Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya” Bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama** telah divalidasi dan dievaluasi sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 05 Mei 2015

Ahli Media



Ariyawan Agung Nugroho S.T
NIP. 19830102 200604 1 002

Lampiran 8. Contoh Hasil Evaluasi oleh siswa

Lampiran 8. Contoh Hasil Evaluasi oleh siswa
LEMBAR EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya
Pengembang : Apriya Kurniawan
Tempat : MTS N Sumbergiri Ponjong
Tanggal :

Petunjuk :

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas materi dan media terhadap multimedia yang sedang dikembangkan.
- Pilihlah jawaban yang dianggap paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E berdasarkan skala penilaianmu yang disediakan, dengan skala penilaian:

1 = kurang baik (E)	3 = cukup (C)	5 = sangat baik (A)
2 = kurang (D)	4 = baik (B)	

- Mohon untuk kawan-kawan memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Selamat Mengevaluasi.....

Nama siswa : DINA D.W.I. LESTARI
Kelas : VIII D

1. Apakah petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami?
A. Sangat baik
☒ B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
2. Apakah tujuan belajar pada media ini sudah dimengerti?
A. Sangat baik
B. Baik
☒ C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
3. Apakah penjelasan materi mudah dipahami?
A. Sangat baik
☒ B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
4. Apakah menurutmu gambar dan video yang ditampilkan dalam materi menarik?
☒ A. Sangat baik
B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
5. Apakah menurutmu gambar dan video yang ditampilkan dalam materi sudah jelas dan sesuai isi materi didalamnya?
A. Sangat baik
☒ B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
6. Apakah susunan materi pada media ini sudah jelas?
A. Sangat baik
B. Baik
☒ C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
7. Apakah jenis dan ukuran huruf pada materi bisa terbaca dengan jelas?
☒ A. Sangat baik
B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik
8. Apakah soal pada uji kompetensi yang disajikan menarik?
A. Sangat baik
B. Baik
☒ C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik

9. Apakah kamu dapat mengerjakan soal pada uji kompetensi dengan baik?
- | | |
|--|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| B. Baik | E. Kurang baik |
| <input checked="" type="checkbox"/> C. Cukup | |
- F. Apakah bahasa yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini mudah dipahami?
- | | |
|---|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| <input checked="" type="checkbox"/> B. Baik | E. Kurang baik |
| C. Cukup | |
- G. Apakah ukuran dan jenis huruf dalam media ini menarik dan mudah dibaca?
- | | |
|---|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| <input checked="" type="checkbox"/> B. Baik | E. Kurang baik |
| C. Cukup | |
- H. Apakah tombol-tombol pada media ini terlihat jelas?
- | | |
|---|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| <input checked="" type="checkbox"/> B. Baik | E. Kurang baik |
| C. Cukup | |
- I. Apakah warna yang digunakan dalam media ini menarik bagimu?
- | | |
|---|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| <input checked="" type="checkbox"/> B. Baik | E. Kurang baik |
| C. Cukup | |
- J. Apakah musik pengiring yang ada pada media ini menarik?
- | | |
|---|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| <input checked="" type="checkbox"/> B. Baik | E. Kurang baik |
| C. Cukup | |
- K. Apakah gambar dan animasi (gerakan-gerakan) yang digunakan dalam media ini menarik?
- | | |
|--|----------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> A. Sangat baik | D. Kurang |
| B. Baik | E. Kurang baik |
| C. Cukup | |
- L. Apakah menurutmu media ini mudah digunakan?
- | | |
|--|----------------|
| A. Sangat baik | D. Kurang |
| B. Baik | E. Kurang baik |
| <input checked="" type="checkbox"/> C. Cukup | |

M. Bagaimana menurutmu, apakah media ini telah membantu kamu memahami materi "Penyimpangan Sosial dan Upaya Pencegahannya" ?

- A. Sangat baik
☒ B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik

N. Bagaimana menurutmu, apakah media ini memberikan motivasi belajarmu?

- A. Sangat baik
☒ B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik

O. Bagaimana menurutmu, apakah media ini mudah untuk digunakan belajar mandiri?

- ☒ A. Sangat baik
B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik

P. Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media ini?

- ☒ A. Sangat baik
B. Baik
C. Cukup
D. Kurang
E. Kurang baik

Komentar dan Saran:

Seharusnya ~~tidak~~ ~~harus~~ ~~harus~~ belajar menggunakan media ini karena mudah dipahami.

Yogyakarta,

Pina

(Pina)

Lampiran 9. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan Awal

SKOR PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN AWAL																						
NO SISWA	Penilaian Terhadap Indikator																				Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	81	4.05
2	5	3	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	90	4.5
3	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	3	4	4	5	5	4	4	4	81	4.05
Jumlah	13	11	12	14	13	13	12	9	13	13	14	12	11	13	14	13	14	13	12	13	252	12.6
Rata-rata	4.33	3.67	4	4.67	4.33	4.33	4	3	4.33	4.33	4.667	4	3.667	4.333	4.667	4.333	4.67	4.33	4	4.333	4.2	4.2

Lampiran 10. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan

SKOR PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN																					
NO SISWA	Penilaian Terhadap Indikator																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
1	4	3	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	5	78
2	5	3	3	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	87
3	5	4	5	5	4	3	3	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	82
4	2	4	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	74
5	4	5	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3	5	3	3	5	5	5	83
6	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	79
7	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	90
8	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	3	4	3	3	4	5	3	4	4	4	76
9	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	77
Jumlah	36	34	34	37	34	35	36	35	35	40	37	38	33	31	39	38	36	36	40	42	726
Rata-rata	4	3.778	3.778	4.11	3.78	3.89	4	3.89	3.89	4.444	4.11	4.22	3.67	3.44	4.33	4.22	4	4	4.44	4.67	4.033333

Lampiran 11. Tabel Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

SKOR PENILAIAN UJI PELAKSANAAN LAPANGAN																					
NO SISWA	Penilaian Terhadap Indikator																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	78
2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	76
3	4	3	4	5	5	5	5	3	2	5	5	5	3	3	5	5	3	4	4	5	83
4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	80
5	5	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
6	4	4	3	3	2	3	4	4	5	5	3	4	3	3	4	5	3	4	4	4	74
7	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	81
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	5	4	4	4	3	3	77
9	5	3	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	90
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
11	4	5	3	1	2	4	5	4	5	5	4	5	3	2	5	3	3	5	5	5	78
12	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	79
13	4	4	4	5	5	4	5	3	3	4	4	5	3	3	4	4	5	4	5	5	83
14	4	5	4	3	5	2	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	2	5	81
15	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	90
16	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	2	5	4	5	4	5	5	89
17	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	89
18	5	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	83
19	5	4	4	5	4	3	5	3	3	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	82
20	3	3	3	5	4	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	75
21	3	4	3	3	3	5	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	5	72
22	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	5	81
23	4	3	4	5	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	80
24	4	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	76
25	5	4	5	5	4	2	1	5	5	5	4	4	3	2	2	1	4	4	4	5	74
26	5	2	2	5	5	4	4	3	2	2	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	80
Jumlah	109	98	99	112	107	98	109	97	96	108	108	114	102	91	112	104	109	109	108	119	2109
Rata-rata	4.19	3.8	3.8	4.3	4.1	3.8	4.2	3.7	3.7	4.2	4.2	4.4	3.9	3.5	4.3	4	4.19	4.19	4.2	4.6	4.055769

Lampiran 12. Dokumentasi



Uji Coba Lapangan Awal




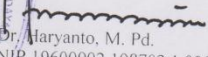


Uji Coba Lapangan



Uji Pelaksanaan Lapangan

Lampiran 13. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN <small>Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094 Telp (0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)</small>	 <small>Certificate No. QSC 00687</small>												
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"><div>No. : 2507/UN34.11/PL/2015 Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal Hal : Permohonan izin Penelitian</div><div style="text-align: right;">8 April 2015</div></div>														
<p>Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY Kepatihan Danurejan Yogyakarta</p>														
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan KURIkulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:</p>														
<table border="0" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 30%;">Nama</td><td>: APRIYA KURNIAWAN</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 09105244022</td></tr><tr><td>Prodi/Jurusan</td><td>: TP/KTP</td></tr><tr><td>Alamat</td><td>: Karangijo Kulon, Ponjong, Ponjong, Gunungkidul, Yogyakarta Rt 03 Rw 01 55892</td></tr></table>			Nama	: APRIYA KURNIAWAN	NIM	: 09105244022	Prodi/Jurusan	: TP/KTP	Alamat	: Karangijo Kulon, Ponjong, Ponjong, Gunungkidul, Yogyakarta Rt 03 Rw 01 55892				
Nama	: APRIYA KURNIAWAN													
NIM	: 09105244022													
Prodi/Jurusan	: TP/KTP													
Alamat	: Karangijo Kulon, Ponjong, Ponjong, Gunungkidul, Yogyakarta Rt 03 Rw 01 55892													
<p>Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:</p>														
<table border="0" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 30%;">Tujuan</td><td>: Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi</td></tr><tr><td>Lokasi</td><td>: MTSN Sumber giri Ponjong</td></tr><tr><td>Subyek</td><td>: Siswa Kelas 8</td></tr><tr><td>Obyek</td><td>: Pengembangan multimedia interaktif pada siswa kelas 8 SMP/MTS Mata Pelajaran IPS</td></tr><tr><td>Waktu</td><td>: April-Juni 2015</td></tr><tr><td>Judul</td><td>: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri Ponjong Gunungkidul</td></tr></table>			Tujuan	: Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi	Lokasi	: MTSN Sumber giri Ponjong	Subyek	: Siswa Kelas 8	Obyek	: Pengembangan multimedia interaktif pada siswa kelas 8 SMP/MTS Mata Pelajaran IPS	Waktu	: April-Juni 2015	Judul	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri Ponjong Gunungkidul
Tujuan	: Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi													
Lokasi	: MTSN Sumber giri Ponjong													
Subyek	: Siswa Kelas 8													
Obyek	: Pengembangan multimedia interaktif pada siswa kelas 8 SMP/MTS Mata Pelajaran IPS													
Waktu	: April-Juni 2015													
Judul	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri Ponjong Gunungkidul													
<p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.</p>														
		<p>Dekan,</p> <div style="text-align: center;">  Dr. Haryanto, M. Pd. NIP 19600902 198702 1 0014</div>												
<p>Tembusan Yth:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rektor (sebagai laporan)2. Wakil Dekan I FIP3. Ketua Jurusan KTP FIP4. Kabag TU5. Kasubbag Pendidikan FIP6. Mahasiswa yang bersangkutan <p style="text-align: right;">Universitas Negeri Yogyakarta</p>														



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814

(Hunting)

YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/246/4/2015

Membaca Surat : DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Nomor : 2507/UN34.11/PL/2015
Tanggal : 8 APRIL 2015
Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : APRIYA KURNIAWAN NIP/NIM : 09105244022
Alamat : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, KTP, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
POKOK BAHASAN PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VII MTsN
SUMBERGIRI PONJONG GUNUNGKIDUL
Lokasi : KANWIL KEMENTERIAN AGAMA DIY
Waktu : 10 APRIL 2015 s/d 10 JULI 2015

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 10 APRIL 2015

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Dra. Puji Astuti, M.Si

NIP. 19590525 198503 2 006

Tambahan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. KANWIL KEMENTERIAN AGAMA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 417/KPTS/IV/2015

Membaca : Surat dari Setda D.I Yogyakarta, Nomor : 070/REG/V/246/4/2015 , hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;

2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;

3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :

Nama : **APRIYA KURNIAWAN NIM : 09105244022**

Fakultas/Instansi : Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat Instansi : Karangmalang Yogyakarta

Alamat Rumah : Karangijo Kulon Ponjong

Keperluan : Ijin penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL POKOK BAHASA PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTSN SUMBERGIRI PONJONG GUNUNGKIDUL"

Lokasi Penelitian : MTS N Sumbergiri Ponjong

Dosen Pembimbing : Dr. Haryanto M.Pd dan Suyantiningsih M.Ed

Waktunya : Mulai tanggal : 14/04/2015 sd. 10/07/2015

Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 10 April 2015



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala MTS N Sumbergiri Ponjong Kab. Gunungkidul. ;



KEMENTERIAN AGAMA RI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI SUMBERGIRI

Sumbergiri, Ponjong, Gunungkidul, Yogyakarta Kode Pos 55892 (0274) 7112648

Nomor : MTs.12.02.7/PP.00.9 /~~543~~ /2015

Ponjong, 1 Juli 2015

Lamp. : -

Hal : Tanggapan Permohonan Penelitian

Kepada

Yth. Dekan Universitas Negeri Yogyakarta

Fakultas Ilmu Pendidikan

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Menanggapi surat dari Setda DIY tanggal, 10 April 2015 perihal permohonan izin penelitian untuk kelengkapan penyusunan skripsi bagi:

Nama	: Apriya Kurniawan
NIM	: 09105244022
Semester	: VI
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Alamat	: Karangijo Kulon Ponjong

Dengan ini kami tidak keberatan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian di MTs Negeri Sumbergiri mulai tanggal, 14 April s.d 10 Juli 2015 .

Demikian semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

